NOUVEAU! 64 PAGES

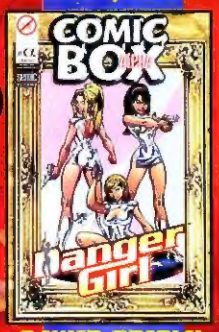
COMICBOX

#10 25 F

AVRIL 1999

COMIC BOX

GRATUIT



CAHIER SPECIAL 'DANGER GIRL'

RENCONTRES
ROB LIEFELD
DWAYNE TURNER

DOSSIER
LES HANDICAPES DANS LES COMICS

A LA UNE
JEUX D'ESPIONS

WWW.COMICBOX.COM

M 5702 - 10 - 25,00 F

COMIC BOX
Numéro #10

Mensuel édité par tsc sarl
328, rue Saint-Jacques
75005 Paris

Tél. : 01 53 10 00 67
01 53 10 00 68
Fax : 01 53 10 00 81

Directeur de publication
Rédacteur en chef
Fabrice Sapolsky
‹fsapolsky@comicbox.com›

Rédacteur en Chef Adjoint
Lise Benkemoun
‹lisebenkemoun@comicbox.com›

Rédaction
Carina Rozenfeld
Xavier Fournier - Vincent Uttscheid

Secrétaire de Rédaction
Carina Rozenfeld

Directeur Technique
David Bjaï
‹ralph@comicbox.com›

Spirit of the PAO
Izod & Ralph

Logistique - Réseau
Sylvain Delzant
01 53 10 00 68
‹delzant@comicbox.com›

Flashage
Solution Fab' (75)

Imprimerie
Sodim-Dulac (27)

Ditribution
NMPP

Service des ventes :
Promévente-Lauric Montfort
Chef de produit : Emmanuel Vinot
01 41 34 95 59 - 0 800 19 84 57
[réservés exclusivement aux marchands de journaux]

Publicité
BHT Conseil - Cendrine
01 30 16 04 41

Remerciements
Marco Lupoï, Scott Nybakken, Joe Kingsley, Betty Vorhies, Aaron Watanabe, Alexis Balaszunski, Vincent Argelaguet, Nathalie Dauphin, Jimmy Jay, Carole Chomand, Thierry Mornet, Planète Fan, Adeline Evens, Sébastien Dallain, Elizabeth Delannoy, Laurent et Vanessa Lévy, Emmanuel Vinot, Serge Sobelman, Francis H, Alex K., Franck Vedere.

ISSN en cours - CPPAP N°0901K88368
Dépôt Légal : avril 1999

© 1999 tsc sarl. Les marques et personnages présents dans ce numéro sont la propriété de leurs éditeurs respectifs. Les articles engagent la responsabilité de leurs auteurs. Les lettres et dessins envoyés ne seront pas retournés.

CREDITS COUVERTURE : Cable, Nick Fury, la Veuve Noire et Wolverine sont ™ & © 1999 Marvel Characters, Inc.

SOMMAIRE

Dessin de Jean-Jacques Dzialowski, recalé pour la couverture mais qui nous plaisait bien quand même. Merci JJD.

En Direct des USA 12

Rob Liefeld est un cas très très particulier dans le microcosme des comics. Adulé ou méprisé, il ne laisse personne indifférent. A la veille de son retour chez Marvel au chevet de Cable, le patron d'Awesome joue carte sur table et prouve qu'il n'est pas celui qu'on croit. Interview-vérité sans tabous.

Les heros handicapes 16

Les super-héros handicapés physiques ou mentaux nous donnent souvent une leçon de vie. Courageux et exemplaires malgré leur condition, ils méritaient leur place dans Comic Box. L'occasion de prouver que ce n'est pas parce qu'on est différent qu'on ne peut pas sauver le monde !

A La Une...en sous-marin... 22

Top Secret. Les espions débarquent dans Comic Box. Agents secrets, traîtres, maîtres des masques, des artifices et des missions casse-cou : les meilleurs agents sont là. De James Bond aux Danger Girls en passant par la Veuve Noire, Gambit ou Moon Knight. Ils opèrent tous à visage découvert. En prime : le manuel du S.H.I.E.L.D !

Et nos rubriques

›NEWS 04
Quatre pages bourrées de news de premier choix. Qui dit mieux ?

›LE HEROS DU MOIS 09
Vous croyiez tout connaître de Cyborg après le dossier du mois dernier ? Que nenni. Mettez-vous au diapason avant d'entamer l'album JLA/Titans.

›CONTRÔLE D'IDENTITÉ 10
Souvent critiqués, les éditeurs n'ont pas beaucoup d'espace pour s'exprimer. C'est chose faite ici avec **Jason Liebig**, éditeur de titres «X» chez Marvel.

›ORLANDO '99 : BIENVENUE AU MEGA CON' 20
Un reportage en direct live des USA !

›DWAYNE TURNER 33
Vous l'avez découvert avec *Wolverine*, *Sovereign 7* et *Curse of the Spawn*. A la veille du lancement de sa nouvelle série aux USA, l'un des dessinateurs les plus doués de l'écurie McFarlane s'est livré à nous sans état d'âme.

›MATCH DE BOX 36
Plein plein plein de missives pour ce pauvre Izod qui semble dépassé par les évènements… un médecin, vite !

›LE CHOC DES TITANS 38
Wonder Woman vs Grunge. Le combat le plus inattendu de l'année, c'est clair !

›HOME OBJETS 40
Ce mois-ci, les collectionneurs se frottent les mains, c'est un flot de nouveautés !

›INITIATIVE COMICS 42
On ne prend pas les mêmes et on recommence… y'a de la joie !!!

›CLICS & CLAPS 46
Ciné avec *Payback*, Video avec *les Simpsons* et les sites internet du mois.

›GUIDE DE LECTURE 48
En avril, la moisson n'est pas exceptionnelle en quantité. En qualité par contre…

›Dr PSYCHO 50
Deuxième partie d'un Dr Psycho "Spécial Bill Clinton". On va rire.

ERRATUM :

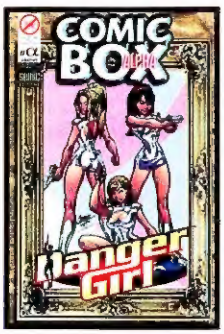
Dans le dernier numéro, l'article Angoulême 99 a souffert de plusieurs problèmes :

1) Contrairement à ce que nous avons écrit, Robert Crumb n'est pas le créateur des Freak Brothers. Il s'agit de Gilbert Shelton. Mille excuses !

2) Les textes de certaines bulles ont sauté. Dans le panel 3 il fallait lire "Chez le Distributeur de jouets Planete Fan". Dans le panel final, il fallait lire "Plus de Comic Box, damned !" , "Mais qu'allons-nous vendre ?". Toutes nos excuses.

Les Agents Secrets de la Marvel sont à la Une de Comic Box#10. La Veuve Noire, Wolverine, Cable et Nick Fury, patron de l'omniprésent SHIELD prennent possession des lieux l'espace de 30 jours.

CB#10 est vendu exclusivement sous blister avec son supplément gratuit Comic Box Alpha Special Danger Girl.



EDITORIAL

<Ré-ouvrez la boîte !>

Quand Comic Box est arrivé, nombre d'entre vous l'ont pris pour un "vulgaire" comics. Evidemment, nous ne pensons pas que les comics soient vulgaires – sinon nous cracherions dans la soupe et nous ne serions pas là ! Mais avouez que vous pensiez avoir un comics entre les mains au lieu de notre magazine.

Passé l'effet de surprise, nous nous sommes habitués les uns aux autres. Nous nous sommes écrits (merci pour vos nombreux courriers et les réponses à notre questionnaire)… mais dans notre souci d'évolution permanent, nous avons senti qu'il était nécessaire de passer la vitesse supérieure. Ainsi, le Comic Box que vous tenez entre les mains est un pas de plus vers la nouvelle formule que vous réclamez tous.

L'occasion était trop belle. *Danger Girl* est une des séries les plus populaires du moment aux USA (malgré sa périodicité exotique) et son arrivée dans les linéaires français ne pouvait nous laisser indifférents. Après *Deadpool* et *Blade*, nous avons pensé qu'un petit supplément inédit vous ferait plaisir, et ainsi emballé avec le mag' ne passerait vraiment pas inaperçu.

Nous espérons que ce cadeau vous plaira, et attendez-vous à des surprises du même acabit et plus encore pour notre #12, un numéro divin à plus d'un titre avec un supplément consacré à Thor.

En attendant, nous vous proposons de pénétrer dans l'univers des espions de tous bords. Autre nouveauté majeure de ce numéro (et bien parce que vous l'avez demandé) l'ouverture de la boutique Comic Box à tous les lecteurs (avec quand même un avantage tarifaire pour les abonnés, ce qui est normal). Nous avons amélioré l'ergonomie de la page et les visuels des objets. A ce propos, ruez-vous sur le T-Shirt Comic Box : noir & argent, il devrait faire fureur cet été !

Modestement, je vous souhaite de passer un agréable moment en notre compagnie, parlez de Comic Box autour de vous et gardez à l'esprit que la vérité n'est pas ailleurs…

Bonne lecture,

<Fabrice Sapolsky>

NEWS

30 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS

ED MCGUINESS EST SUPER

Ca on le savait ! Mais il est tellement "super" que DC vient de le préposer aux crayonnés de l'homme d'acier (Action Comics) à partir d'octobre. McGuiness n'abandonne pas pour autant son engagement sur Mr Majestic pour Wildstorm. Il n'en réalisera cependant que les 4 ou 5 premiers numéros.

LE TITRE DE SPAWN

La nouvelle série de Spawn(Jenkins/Turner) a désormais un titre : "Spawn : the Undead" (Spawn : le mort-vivant). Charmant...

DEADPOOL SAUVÉ !

Apparemment, la campagne "Sauvez Deadpool" initiée par Marvel semble porter ses fruits. Joe Kelly s'est déclaré ravi de savoir qu'il allait rempiler "au moins jusqu'au #40".

JOE CASEY PROLONGÉ

Ce n'est pas parce qu'il quitte Cable (voir dernier numéro) que Joe Casey quitte l'univers X. Il prépare une mini-série avec Steve Rude pour le mois de septembre, "Children of the Atom". Et Marvel dans sa grandeur, vient de demander au scénariste d'écrire son histoire sur 5

Une nouvelle Marvel Girl

Chez Marvel, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures confitures. Ainsi, après une nouvelle Spider-Woman (dont la série débute en mai aux USA), c'est au tour de Marvel Girl (baptisée Strange Girl en France dans les seventies) de connaître une nouvelle incarnation. La jeune femme fera ses débuts dans *Wolverine#141* ou *#142*. Elle sera prise en charge par Wolvie jusqu'à ce qu'elle soit prête à voler de ses propres ailes. Cette Marvel Girl n'a rien à voir avec Jean Grey qui utilisait ce patronyme mais n'est pas une inconnue pour les quelques personnes qui ont lu *Marvel Comics Presents#48-50*.

Avengers 1,5

Après la mode des numéros 1/2 popularisés par notre cousin américain Wizard, voici que Marvel invente le 1,5 (#1 1/2). Il s'agit de raconter des histoires se plaçant entre le #1 et le #2 d'une série. Les premiers à expérimenter le concept seront les Vengeurs l'été prochain. Leur aventure se déroulera à la création du groupe (en 1963). Roger Stern en est le scénariste et Bruce Timm le dessinateur. Ce nom ne vous dit rien ? Pourtant, il est le créateur des graphismes des séries animées de Superman & Batman. Ce sera son premier comic-book pour Marvel.

La nouvelle bombe de Ian Churchill

Le talentueux dessinateur de The Coven est sur le point de lancer une nouvelle mini-série : *Lionheart*. Celle-ci sera présentée en avant-première à la convention Wizard de Chicago en juillet. *Lionheart* met en images une jeune femme qui récupère un pouvoir mystique très ancien. Pour les plus pressés, Churchill a prévu une participation de sa nouvelle héroïne dans les pages de *Coven#2*. L'arrivée de *Lionheart* ne signifie absolument pas la fin de *The Coven*. "C'est seulement une parenthèse" affirme l'artiste. Un Coven Special Origines est prévu pour mai et juin et une mini-série *Coven vs Re : Gex* est aussi en préparation chez Awesome (mai et juillet). Churchill retrouvera Blackmass et sa bande à la rentrée pour une nouvelle saga.

Awesome's Allies
n'est pas ce qu'on croit (ou presque !)

La nouvelle série d'Awesome à paraître dès ce mois-ci aux States devait être une sorte de JLA version Silver Age, mélangée aux Vengeurs. Eh bien ça le sera, du moins en partie. Résumons-nous : il y a deux ans, Alan Moore écrivit un très court synopsis pour le comic-book. Il ne parut jamais, mais lorsque Rob Liefeld décida de relancer l'idée, il étoffa l'histoire avec Eric Stephenson. Les premières images montraient une équipe réunie autour de Fighting American : Thor, Spellcaster, Supreme, etc. Mais en fait, l'histoire de Moore met en scène d'autres personages. Il a donc demandé à Liefeld d'omettre son nom sur la couverture. Mais Liefeld assure que connaissant les scripts de Moore (ultra-détaillés) il avait de quoi réaliser plusieurs épisodes. Ce sera donc "basé sur des histoires d'Alan Moore". La rumeur veut qu'à Awesome, plus de 400 pages de scripts inutilisés d'Alan Moore dorment sur les étagères. Il y a de quoi faire !

Le Phantom est orphelin...

Leon "Lee" Falk, créateur mondialement connu du Phantom et de Mandrake le Magicien s'est éteint le 13 mars dernier à l'âge de 87 ans. C'est au lycée que Lee Falk eut d'abord l'idée de Mandrake. Son personnage allait devenir un classique dès sa première parution en 1934. Il est encore publié aujourd'hui dans 125 quotidiens. *Le Phantom du Bengale*, lui, a vu le jour en 1936, a été publié dans plus de 500 journaux sous forme de strips et a connu les honneurs d'albums divers, d'adaptations en dessins animés et même au cinéma en 1996. Falk était l'un des derniers monstres sacrés des comics. Il écrivait encore les aventures du Phantom (son dernier étant le #1223!). Egalement passionné de théâtre, il a produit dans sa vie plus de 300 pièces et en a dirigé environ une centaine.

Spider-Man
le film est sur les rails.

Contre toute attente, c'est Sony Pictures qui a décroché les droits de Spider-Man. Alors que depuis des années, on pensait que la Fox et James Cameron étaient les mieux placés, c'est finalement la multinationale japonaise qui l'a emporté. Fox a alors offert une co-production histoire de partager les coûts (et de ramasser sa part du gâteau...) mais Sony préfère jouer cavalier seul. On ne sait encore rien sur la distribution, le réalisateur ou le scénario, alors inutile de nous envoyer 50 000 messages à ce sujet.

Acclaim renaît de ses cendres

On les croyait morts mais ils reviennent ! Acclaim Comics, ex-Valiant, reprend du service après un an d'interruption. En juillet, l'éditeur proposera un one-shot de 48 pages, *Turok/Shadowman*, ainsi que le #1 de la série régulière du sus-nommé Shadowman. Les créatifs engagés ne sont pas des inconnus : Ryan Benjamin, Matt Broome, Chris Priest ou encore Oscar Jimenez. Les nostalgiques de la série *Quantum & Woody* rongent également leur frein et militent pour le retour des deux héros de Mark Bright et Chris Priest.

numéros au lieu de 3.

DC recrute... chez Marvel

DC vient de faire un beau coup en débauchant Matt Idelson, un éditeur plein d'avenir de Marvel Comics. Idelson était l'éditeur de nombreuses séries comme Hulk, Deadpool et Captain America : Sentinel of Liberty. Mais surtout, Marvel comptait sur lui pour sa nouvelle ligne de comics, la M-Tech (voir plus loin). Pas de pot ! Matt ira donc s'occuper de Batman chez DC (sous la direction de Dennis O'Neill) tandis que ses ex-séries Marvel seront réparties entre les autres éditeurs de la maison qui pestent de ce surcroît de travail inopiné...

Alex Ross a relooké Supreme et alors ?

Alors, cela ne suffisait apparemment pas. Ross prépare un projet d'envergure pour le début du millénaire intitulé : WW Infinity. Rob Liefeld ne cache pas sa joie à l'idée de publier un projet de l'auteur de Superman : Peace on Earth. Nous aussi, cela nous rend tout chose, et hop...

McFarlane recrute

La boîte de Todd McFarlane a lancé une grande campagne de recrutement de nouveaux talents. On recherche des dessinateurs, des encreurs, des letttristes et des coloristes. Envoyez vos créations à : Beau Smith, McFarlane Entertainment, PO Box 27228 Tempe AZ 85285-7228. Bonne chance à tous !

Carnet Blanc

Joe Quesada vient de se marier avec sa fiancée et collègue Nanci Dakesian. Pour ceux qui l'ignorent encore, Joe est le co-créateur d'Event Comics et le tenancier de l'auberge Marvel Knights avec son pote Jimmy Palmiotti.

Fox plonge avec Fathom

Le studio de cinéma vient de signer un accord avec Top Cow et Michael Turner pour adapter Fathom en long-métrage animé. Turner fera également office de producteur et supervisera la préproduction. Les storyboards seront même réalisés chez Top Cow ! Le film ne sera pas uniquement produit en animation traditionnelle : il utilisera toutes les ressources de la 3D. Fox pense tenir avec Fathom l'arme absolue pour se mesurer à Disney et DreamWorks.

Les projets de DC pour l'année

On commence avec Supes qui aura fort à faire contre le Predator venu de chez Dark Horse dans une mini-série de 3 numéros écrite par le vétéran David Michelinie (sortie : début 2000).

Ghost Rider de retour ?

On murmure chez Marvel que la tête brulée vengeresse pourrait revenir pour la troisième fois dans une nouvelle série. Aucun artiste n'est encore officiellement annoncé, mais une date butoir circule pour le #1 : octobre 99.

Une ligne Techno pour Marvel

Ce n'est plus un secret pour personne, Marvel aimerait bien reproduire le succès des Marvel Knights. Disposant de plusieurs dizaines de personnages exploitables et sous-employés, il ne restait plus à l'éditeur de Park Avenue qu'à trouver le lien entre eux pour sa nouvelle ligne. C'est ainsi que se précisa la ligne M-Tech (pour Marvel Technological). Trois séries sont prévues pour le moment (voir tableau). Et quoi de meilleur pour ces séries que d'être au centre d'un bon vieux crossover des X-Men !

Qu'à cela ne tienne. Les persos M-Tech feront leur début dans le crossover *Rage Against the Machine* des Enfants de l'Atome (*Uncanny X-Men#371, X-Men#91, X-Men#99* en juin) avant d'obtenir leurs titres en juillet-août prochain. Le hic est que toutes ces séries devaient être entre les mains d'un seul éditeur, Matt Idelson, en partance pour DC. Adieu donc la volonté de cohérence, les M-Tech seront dispersés entre trois éditeurs.

SERIE	AUTEUR	DESSINATEUR	SUJET	GENRE
Deathlok	Joe Casey	Leonardo Manco	Un nouveau personnage avec un nom connu dans le Marvel Universe !	Universal Soldier ... en plus intelligent.
Warlock	Louise Simonson	Pascual Ferry	L'ex-nouveau mutant et Doug Ramsey ont fusionné, mais comment ?	Qui suis-je, où cours-je ? Où vais-je ?
X-51	Mike Higgins Karl Bollers	Joe Bennett	On l'appelait Machine-Man mais il voulait être humain.	Je ne suis pas un numéro et je ne joue pas dans Star Trek.

Rising Stars
dans les starting blocks

Top Cow ne se repose pas sur ses lauriers. En plus du crossover *Batman/Darkness* (qui doit donner naissance à une nouvelle série), le gros morceau de l'année 99 s'appelle *Rising Stars*. Il s'agit d'une maxi-série de 26 épisodes créée et écrite par J. Michael Straczynski, la tête pensante de *Babylon 5*. Les dessins sont assurés par un p'tit nouveau bourré de talent : Keu Cha. Quant à l'histoire, il y est question d'un groupe de jeunes ayant acquis des pouvoirs. Certains sont devenus des super-héros d'autres des super-vilains. La tonalité fait beaucoup penser aux Watchmen en plus positif. Autant dire que les premières pages nous ont emballés !

Erik Larsen quitte Aquaman

Le scénariste le plus couru de l'industrie vient d'annoncer qu'il devait, à contre-cœur, cesser sa collaboration sur *Aquaman*, en raison de divergences artistiques avec l'éditeur Kevin Dooley : "*Peter David a donné la même raison à son départ et je crois vraiment que c'est la phrase idéale en ce qui me concerne. L'écriture de ce titre est extrêmement frustrante. Le meilleur de mon travail finissait à la poubelle et je perdais du temps à essayer de résoudre des problèmes insolubles. Je sais que certains lecteurs seront soulagés de mon départ, et je suis assez d'accord avec eux !*". Le désengagement de Larsen repose la question du pouvoir des éditeurs sur les créatifs. Quelle place pour l'imagination quand le marketing et les panels font la pluie et le beau temps ? Malheureusement, ce ne sera sûrement pas la dernière fois que ce genre d'incident arrivera dans l'industrie.

Le 4ème mousquetaire

CLIFFHANGER!

DC/ Wildstorm vient d'annoncer le nom du quatrième créateur à rejoindre la bannière Cliffhanger. Et à la surprise générale, il s'agit de Chris Bachalo. On ne sait encore rien de la série qu'il produira, les personnages ou même le sujet. Tout ce que l'on sait c'est que l'intéressé s'est dit prêt à assumer un rythme de parution régulier. Rappelons pour info que bien qu'ultra-populaires, les titres Cliffhanger (*Danger Girl*, *Battle Chasers*, *Crimson*) fatiguent les lecteurs à coup de retards perpétuels.

LADRONN SE RECASE

A peine éjecté de Cable (Marvel), José Ladronn s'est trouvé un nouveau job chez DC. Il prépare une histoire en 2 parties réinterprétant les aventures de Jimmy Olsen (l'ami de Superman) sur la planète Transilvane (initialement dessinées – ô surprise – par Jack Kirby), sur un script des frères Lofficier (sortie prévue à la fin de l'année). Ces derniers comptent également sur Ladronn pour dessiner un one-shot de 64 pages faisant suite au dernier épisode de la première série du *Silver Surfer* (le #18 de Stan Lee et re-surprise Kirby !).

INSOLITE ! ONLY IN AMERICA !

Battle Books toujours plus fort !

Alors que les BB connaissent un succès grandissant aux Etats-Unis, voici qu'arrivent les plus surprenants de la collection : les BB "Bill Clinton " et "Bubba Busters".

Avalanche de nouveautés chez Marvel France et Semic

L'été sera chaud chez les éditeurs français ! Chacun fourbit ses armes pour faire vibrer le cœur des lecteurs. Chez Semic, en dehors de *Crimson*, le troisième Cliffhanger (mensuel de 48 pages, à partir de juillet), nous aurons le plaisir de découvrir les aventures de *Buffy Contre les Vampires* version comic-book (mensuel de 48 pages, juin). Du côté de Marvel France, on ne cache pas ses ambitions en ce qui concerne les nouveaux mensuels maison (*Thor*, 96 pages en juillet et *Marvel Knights*, 96 pages, dès septembre). On espère également beaucoup du magazine consacré à *Resident Evil*. Il s'agit d'une publication mixant BD et articles sur l'univers du célèbre jeu vidéo (4 numéros à partir de juin). Le dernier chantier sur lequel Marvel travaille est une collection d'albums, les Marvel 100 %, conçus sur le modèle des trade paperbacks américains et reprenant des histoires complètes. Premiers albums à voir le jour dès le mois de mai : *Peter Parker #76 à 79*, les premiers *Generation X* et, en avant-première, quelques épisodes des Marvel Knights.

A NICE NEWS COMICS US/VF GOODIES TRADINGS

Akira and Comics Zone

110F pièce

GÉNIAL !!! TRANSPORT GRATUIT

MARVEL

- FAMOUS COVERS 4 AVENGERS (4 modèles) 125F
- FAMOUS COVERS (séries 1,2 & 3) 125F
- COFFRET COLLECTOR 2 X MEN 219F
- COFFRET COLLECTOR 3 AVENGERS 219F
- J.L.A set 1 & set 2 (10 modèles) 420F/set
- ALPHA FLIGHT (3 modèles) 99F
- COFFRET SPIDERMAN MONSTER MAYHEM ..236F
- COFFRET SPIDERMAN SCARECROW 219F
- KIT MARVEL (à peindre - La Chose, Hulk, Servat...) 110F
- KIT MARVEL (Ghost Rider) 119F

TODD MC FARLANE

- CURSE SPAWN Série 13 (à commander dès maintenant) 135F
- SPAWN DESSICATOR DELUX 219F
- MANGA SPAWN SERIE 10, 11 & 12 ..... à partir de 135F
- SPAWN DELUXE BD ..... 265F - LE FILM 249F
- SPAWN DELUXE MANGA 199F
- MOVIE MANIAC (SPECIES 2, EVE & PATRICK) 129F
- KISS SERIE 2 & TOUR COLLECTION 135F
- DAREDEVIL (2 modèles) ..... TEL
- BUST MARVEL DE CHEZ BOWEN ..... TEL
- DEATH DEALER 2 (by Frazetta) 219F
- WITCHBLADE (série 2 - 4 modèles) 110F
- WITCHBLADE SNOW GLOBE ..... TEL

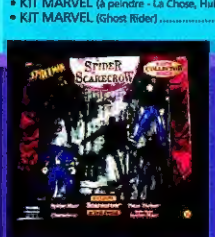
ACTION FIGURES « JEUX VIDÉO»

- TEKKEN 3 - série 2 (Jin, Nina, Paul, Ling) 110F
- METAL GEAR SOLID (8 modèles) 110F
- ZELDA (Link, Ganondorf) 110F
- WING COMMANDER (8 modèles) 110F
- QUAKE II (Marine, Tank, Iron) 110F
- MARVEL VS CAPCOM (4 coffrets de 2 figurines) 110F
- MARIO KART 64 (3 modèles) 110F
- STATUETTE LARA CROFT (30 cm) 279F

Liste complète COMICS, MARVEL, SEMICS, BD BETTY BD, VERTIGO contre 5F en timbre

- STATUE SHI 349F
- WITCHBLADE VARIANTE 149F
- WITCHBLADE (signé par Moore) 200F
- LADY DEATH VARIANTE 149F
- EVIL ERNIE VARIANTE 149F
- X FILES 1ère SÉRIE (Mulder & Scully) 115F
- ALBATOR (3 modèles) 199F
- MACROSS (6 modèles) 249F
- EVANGELION EVA 05 (5 modèles) 199F
- PELUCHE GON (perso comme de Tekken 3 ... 45cm) ..199F

METAL GEAR



Liste complète manga K7 vidéo contre 5F en timbre

115F secam

K7 manga vidéo

- Albator 78 vol. 1 à 5 ST 119F
- Blue Seed vol. 1 à 7 ST 119F
- Escaflowne vol. 1 à 6 ST. 119F
- Dragon Ball GT vol 1à 6 VF 119F
- Slayers série TV vol. 1 & 2 ..... 115F
- Conan le fils du futur (Miyazaki) 99F
- Vampire Hunter vol. 1 à 4 ST. ..115F
- Street Fighter vol. 1 à 9 VF 115F
- Gunbuster vol. 1 ST 119F

COFFRET : LES INTÉGRALES

- Cobra 439F
- Les Cités d'Or 439F
- Albator 84 ..... 439F
- L'empire des 5 Vol. 1 & 2 ..... 99F
- Evangelion 1 à 9 ST 925F
- Lodoss War VF 1 à 6 ..... 599F
- Saint Seiya, le sanctuaire 529F
- Coffret Wild Cats VF 249F

NB : transport forfaitaire de 29F pour toute commande de K7 vidéo

Envoyer votre commande sur papier libre et votre réglement à l'ordre de :

AKIRA - 2, RUE ST SIAGRE - 06000 - NICE

☐ Chèque bancaire / postal ☐ Mandat - cash

Offre valable sur le continent et la Corse.
Pour toute information, téléphonez au 04 93 80 63 32, magasin ouvert tous les jours de 14h à 19 - Merci d'indiquer votre téléphone en cas de rupture sur un article.

COMIC BOX Boutique

NOUVEAU ! la Boutique est ouverte à tous les lecteurs...

Tous les prix sont franco de port et valables en France Métropolitaine (+ Corse) uniquement.
DÉLAIS DE LIVRAISON : 4 À 6 SEMAINES

STATUE SHI

La sublime statue de SHI en résine est disponible à la boutique. Taille : 28 cm. Elle est entièrement peinte et créée en France (les américains nous l'envient...)

Prix Public	Abonnés
599frs	549frs

+ Port : 50 Frs

SPAWN ALLEY PLAYSET

Spawn fait son entrée dans la Boutique CB ! Ce Playset comprend 3 figurines : un Spawn, un Violator et... un Todd McFarlane !!!

Prix Public	Abonnés
169frs	149frs

+ Port : 50 Frs

PACKS MARVEL vs CAPCOM

Attention Quantité Ultra-limitée

Toy Biz réconcilie les fans de comics et les fous de jeux vidéos avec ces 4 packs de 2 figurines :
- Captain America/Morrigan
-War Machine/MegaMan
-Venom/Captain Comm
-Spider-Man/Strider

Prix Public	Abonnés
129frs le pack	99frs le pack

+ Port : 30 Frs

Et toujours...

Pack **ALPHA FLIGHT** Sasquatch/Vindicator (99 F PP/79 F Ab. + port 30 F) - Statuette **SPIDER-MAN/VENOM** (289 F PP/249 F Ab.+ Port 30 F).

T-SHIRT COMIC BOX

Vous nous l'avez réclamé, le voici enfin, le T-Shirt Comic Box ! En coton noir imprimé argent, il s'annonce comme le must de l'été !

Prix Public	Abonnés
69frs	59frs

+ Port : 10 Frs

VALISETTE COMIC BOX

Valisette noire gravée argent COMIC BOX. Avec poignée plastique rigide. Peut contenir environ 10 numéros.

Prix unique

30frs

+Port 10 Frs

Bon de commande

A découper ou à photocopier

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... Ville .....

☐ Statue SHI ☐ Alpha Flight Vindic/Sasquatch ☐ Valisette CB ☐ Spawn Alley Playset ☐ T-Shirt CB XL ☐ T-Shirt CB L ☐ Stat. Spi/Venom
☐ Marvel/Capcom : Spider/Strider ☐ Marvel/Capcom : CapAm/Morr. ☐ Marvel/Capcom : WarM/MegaM ☐ Marvel/Capcom : Venom/Cap.

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC -COMIC BOX,** 328 rue Saint-Jacques 75005 Paris par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-Cash

Total de ma commande :	..... F
Frais de Port :	..... F
TOTAL	..... **F**

LE HÉROS DU MOIS

cyborg

NOM : CYBORG ALIAS VICTOR STONE
AUTRES NOMS : CYBERION, PLANET CYBERION
GROUPE D'APPARTENANCE : TITANS
PREMIÈRE APPARITION EN TANT QUE CYBORG: DC COMICS PRESENTS #26
EN TANT QUE CYBERION : NEW TITANS #127

Un destin tragique

Les parents de Victor, chercheurs à STAR Labs, firent subir à leur fils des expériences visant à augmenter l'intelligence. Malgré cela, Vic préférait les activités sportives et rêvait de devenir un champion olympique. Tous ses espoirs s'envolèrent lorsqu'une créature émergea du portail interdimensionnel sur lequel travaillaient ses parents. Le monstre tua sa mère et le mutila horriblement avant que Silas Stone, son père, puisse le renvoyer dans son monde. Le futur héros ne dut son salut qu'à l'intervention de son père qui le transforma en un être mi-homme, mi-machine, doté d'une force extraordinaire et de sens exacerbés.

Héros malgré lui

Devenu à ses propres yeux un monstre, le jeune garçon devint amer et reprocha à son père de l'avoir sauvé. Considérant que son apparence robotique lui avait coûté son humanité, il retrouve néanmoins un certain goût à la vie lorsque Raven lui propose de rejoindre la nouvelle équipe des Teen Titans (*New Teen Titans #1*). Ayant pris le pseudo de Cyborg, il entame avec ses partenaires une carrière de justicier, bien qu'il n'ait jamais désiré cela. Il considère rapidement ces super héros teenagers comme sa famille.

En quête d'humanité

N'ayant jamais cessé de se considérer comme un monstre, Vic cherchera toujours à se débarrasser de son apparence. Une première opération effectuée par STAR Labs remplace ses membres artificiels par des prothèses synthétiques imitant la peau. Mais son générateur interne trop puissant les fait fondre et il retrouve son carcan métallique. C'est alors qu'il prend conscience de l'importance de la la beauté intérieure : être humain, c'est avant tout avoir une âme (*Tales of Teen Titans #54 à #59*).

Où la Machine dépasse l'Homme

Le destin décide de ne pas en rester là avec Cyborg : à la suite d'un combat contre la Wildbeest Society, le justicier de chair et d'acier est pratiquement détruit. Récupéré par le super-héros russe Red Star puis confié à des savants soviétiques il est transformé en un véritable char d'assaut humain. Couvert de la tête aux pieds par une cyber-armure d'acier et saturé d'armes, Victor est devenu une machine sans âme. Peu après, les Technis, une forme de vie artificielle, lui donnent un corps techno organique en échange de son esprit humain (du moins ce qui en restait). Il devient alors Cyberion, un être dénué d'humanité.

Une nouvelle chance

Après la destruction des Technis par d'autres E.T. et sa mutation en Planet Cyberion, véritable planète artificielle vivante, Cyborg est aujourd'hui au centre du crossover *JLA/Titans*. Verra-t-on resurgir l'Homme de la Machine ? Je n'en dirais pas plus de peur de vous gâcher votre plaisir.

Bonne lecture !

<Vincent Uttscheid>

Jason Liebig >

Age : 30 ans
Profession : éditeur de X-Force, Gen X, Cable, X-Men unlimited, et Mutant X
Base d'opération : New York
Identité : secrète
Pouvoir : dire oui ou non à toutes les fantaisies que lui proposent les auteurs des titres X dont il a la charge !
Ses revendications syndicales : arrêter de passer constamment pour le méchant de service !

Après avoir été l'assistant des célébrissimes Bob Harras (rédacteur en chef de chez Marvel) et Mark Powers (éditeur des séries X) pendant deux ans et demi, Jason Liebig vient d'être promu éditeur de nombreux titres "X". Passionné de comics depuis des années, (qu'il n'a plus la place de les collectionner chez lui !), il a fait ses études dans le Nebraska, puis il est venu à New York pour travailler chez DC. D'abord affecté au département marketing, il s'accorde ensuite une année comme rédacteur-publicitaire en free-lance avant d'entendre parler de changements chez Marvel et de s'y présenter ! Ce qu'il compte faire aujourd'hui en tant qu'éditeur ? Tout d'abord rendre les histoires plus claires, surtout pour les nouveaux fans. Son idée : reprendre en quelques lignes le concept de la série et ce qui s'y est passé d'important dernièrement avant de commencer un nouvel épisode. Que répond-il aux artistes qui accusent les éditeurs d'effectuer des changements sans même leur demander leur avis ? "*En ce qui concerne les dessinateurs, nos véritables divergences portent sur les deadlines. Nous voulons que les fans aient les comics qu'ils méritent. S'ils achètent un comics pour Joe Madureira, ils doivent avoir du Joe Madureira tous les mois, et sur 22 pages. Alors c'est vrai que nous sommes toujours sur le dos des dessinateurs, et surtout des meilleurs d'entre eux, et forcément on ne se fait pas que des amis… En ce qui concerne les scénaristes, c'est encore différent : chacun est dans son histoire alors que nous avons une vue plus large sur la totalité des titres qui forment une ligne. Et c'est évident que cela nous arrive souvent d'avoir des divergences artistiques avec les uns ou les autres, mais la plupart du temps, on s'arrange !*"

"*En plus, il faut bien avouer qu'il n'y a pas tellement de liberté possible concernant les histoires. On n'arrive pas sur un titre X, qui est déjà une grosse machine à succès en voulant tout changer. Mais c'est la même chose ailleurs : prenons par exemple la série* Urgences, *le scénariste qui arriverait avec le vœu de trop changer ne serait pas pris ! A l'époque, si on avait laissé faire Chris Claremont, il aurait tué les X-Men ! Et puis malgré tout nous avons tous le même but : faire les meilleurs bouquins possibles. Je suis sûr qu'on fait des*

erreurs, mais je crois qu'on n'en fait pas beaucoup par rapport au nombre de décisions qu'on prend. Et le verdict est facile, on pense avoir pris la bonne décision quand le comics se vend bien !".

Ne trouve-t-il pas injuste que des gens qui ne savent pas dessiner jugent le travail des autres…
"*Je ne suis pas vraiment d'accord, Joe Kubert a été éditeur chez DC, Joe Quesada est son propre éditeur, et des tas d'autres artistes ont occupé des fonctions éditoriales à un moment ou à un autre. Et puis ni moi ni aucun éditeur que je connais n'irait voir un artiste pour lui dire :* "Tu ne sais pas dessiner". *On lui demandera simplement d'effectuer des changements qui permettront aux lecteurs de mieux suivre l'histoire. C'est la même chose à propos des couvertures, quant on travaille avec des pointures comme Brandon Peterson, Joe Madureira ou Adam Kubert, on ne va pas leur dire que leurs couvertures ne sont pas bien dessinées, mais on peut leur dire qu'elles sont plus ou moins réussies, plus ou moins vendeuses, et il n'y a pas besoin d'être un grand dessinateur pour avoir un avis.*"

Ce qu'il pense de la bureaucratie Marvel ? Qu'elle a "*ses avantages et ses inconvénients. Que c'est le jeu de toute grande entreprise. Et que même si c'est vrai qu'une approbation prend du temps et qu'elle nécessite la signature de plusieurs personnes, Marvel est également un endroit où la créativité a sa place*". Son dernier exemple, "*un* Generation X *en noir et blanc, très différent de ce qui se fait généralement*".
Que répond-il à ceux qui pensent que les comics de super-héros sont morts ? Qu'ils sont "*cyniques*" ! Qu'il espère effectivement "*que d'autres genres de comics seront aussi populaires qu'ont pu l'être ou que sont actuellement les super-héros et que Marvel pourra essayer de proposer autre chose aux lecteurs sans perdre d'argent !*" Un peu perfide, il ajoute qu'"*Image publie justement autre chose que des comics de super-héros, et qu'ils sont assez réussis… quand ils sortent. Le problème avec ces genres différents, c'est de conserver l'intérêt des lecteurs tous les mois…*"

Et ça, c'est en grande partie son job !

<Lise Benkemoun>

Petites Annonces

Bon OK, ce mois-ci, vous avez encore innondé notre bureau avec vos p'tites annonces... continuez c'est bien, c'est bien. On en veut encore.

Ventes

Envoyez-moi vos listes de comics à vendre (VO ou/et VF), elles seront publiées gratuitement dans le premier fanzine sur CD-Rom, 100% Comics (qui paraîtra bientôt) Ecrivez sur vos listes votre nom, prenom, adresse et n° de téléphone. Et aussi pour chaque titre, le prix puis n'oubliez pas les participations aux frais de port . PEZERIL Olivier 14400 Cussy

Vends comics Marve., DC (Lug, Arédit, Artima, Marvel France). Liste contre 2 timbres. Ecrire à François Tetti : 27, rue Regina, 71140 Bourbon-Lancy.

Vends comics VO et Français (Strange, Titans, Nova, etc.) ainsi que divers produits Star Wars Listes sur demande à . Anthony Meunier : 4, rue des Meules 71100 Chalon-sur-Saône

Vends ou échange comics, BD et trading cards de chez Marvel, DC, Image, Wildstorm et autres en VF, VO et espagnoles pour les comics. Trading cards en sets ou à l'unité, autant pour les communes que pour les spéciales Réponse assurée pour tout les interessés, écrire à Elmadi Carlos : 68, rue de l'Amazone, 1060 Bruxelles, Belgique.

Vends Stange numéro 1 et 5, Marvel numéro 2 (edition Lug), Fantask 1-5 et 6, Spécial Strange numéro 7, Sohier Olivier · Chemin des Berardes les Vignères 84300 Cavaillon

Vends plus de 1000 comics Marvel années 70 a aujourd'hui en V.O. Liste sur simple demande avec enveloppe timbrée pour la réponse à Maurice Harrus : 39, av Marmont 91170 Viry-Chatillon. Tél 01 69 24 54 83

Vends figurines sous blister américain (Très bon état en général) . Batman animated : Combat Belt Batman/Robin (W/glider)/ Retro Batman/The Creeper.
Total Justice: Batman/ Robin/ Aquaman (grey)/ Green Lantern.
Superman Man of Steel · Lex Luthor (rare !)
JLA : Martian Manhunter
Vends également Superman vs Spider-Man (1976), Batman vs Hulk (1981) Treasury Editions. Sebastien Carletti : 39, rue de Pigalle 75009 Paris. Tél 01 42 81 05 03 (après 21h). 06 11 60 67 54, ou encore scarletti@enass.fr.

Vends nombreuses bandes dessinées (albums, revues, pockets, récits complets), tous éditeurs et toutes époques, ainsi que romans et revues de science-fiction, fantastique et policier. Reponse à vos listes de recherche contre une enveloppe timbrée H bert Christian : 10, rue principale, 31600 Saubens

Vends comics très bon etat ; Sensational She Hulk n°1 à 8 V.O. 160 F, Shi n°2 15 F. Prix hors port. Achète Wildcats Ground 0 et Wildcats Trilogy. Marc de 19h à 21h au 01 47 36 26 47

Vends dessins originaux X-Men, Spawn, Witchblade, Electra, Spider-Man ou sur demande aquarelle et encre de chine, également dessins de Lylian.
Vends albums Strange, Strange spécial origines, Nova, 2099, Mask, X-Factor, Titans etc. Envoyer listes. Joanie Lemercier : 1, ruelle des Moulins 35160 Montfort. Ou 02 99 09 36 91 après 19h.

Vends plusieurs centaines de comics en VF récents ou anciens. Demander liste détaillée à Franck Quénum : 8, rue du Vieux Marché 85000 La-Roche-sur-Yon.

Vends Facteur X#1 à 5 (semic), Strange#227 (Lug), #313 (Semic), SP Strange#59, Nova#116, Hulk#29-30,36-37, Serval#21, X-Men#3-25, Spider-Man#23 (Semic), JLA/WildCATS, Spawn/Batman. Tous en bon etat. Franck Le Lorinquer : 01 43 89 68 07 (Dom), 01 48 15 40 90.

Vends ou échange nombreux RCM cotés au BDM (Vision/Sorcière Rouge, Œil de Faucon, X-Men/Micronautes, etc.), et Nova#1 à prix abordables (très bon état) ainsi que Figurines Marvel (Guerres Secretes, X-Men). Nicolas : 04 77 57 56 45 (laisser message)

Achats

Achète tout comics U.S et V.F en bon état ainsi que des trading cards de toutes séries en sets ou à l'unité Envoyer vos listes avec prix à : Stéphane Mangez : 50, rue du Docteur Nodet 01000 Bourg-en-Bresse (réponse assurée)

Achète Witchblade VF du 1 au 13 pas trop cher. Fanny Pizzinato . 04 93 56 73 19

Recherche cassettes vidéo de la serie Wonder Woman et tout sur celle-ci (figurines, posters, images, etc.). Demander Salvatore au 01 48 34 72 46.

Recherche Serval n°9 et 19, Top BD n° 21 et 26, RCM n°37, Witchblade n°13 et HS n°1 et 2, Spawn n° 14, 24, 28, Curse of the Spawn tome 2, Titans n° 211, Cable n°8 et 11 (tout ça chez Semic) ; Cable n°17 et 21, X-Men n°4, 5, 6 et 11, X-Force n° 38, Marvel Top n° 10. Contacter D'Asta Adrien : Le Montaigne. Bat C. 13340 Rognac (ou par téléphone 04 42 87 00 20 après 18h30).

Recherche en V.O. Alpha Flight 100 et 105 (inclus) à 110 (inclus). Faire une offre en me contactant : Valentin Julien : 4,rue de l'Eglise 55310 Tronville-en-Barroit

Achète séries Ligue de Justice, Escadron des Etoiles, Jeunes Titans, Omega Men aux éditions Arédit/Artima si elles sont complètes.
Charpentier Yann : 56, rue de la Libération, 45 120 Cocquilleroy

Recherche Spawn 1 à 30 (Semic), X-Men 1 à 16 (Marvel France), Venom 2 à 6 (Semic) et 9 à 11 (Marvel France), X-Force 1 à 18 (Semic), toute la saga du Complot Phalange et du Mandarin Empereur. Pinet Nicolas : 6, rue François Pinton 75019 Paris Tel 01 42 41 08 56, demandez Nico.

Achète X-Men Saga 5 (edition limitée) et Generation X#0, édités par Marvel France. Damien Mougenot : 17, rue de Rosheim 67300 Schiltigheim. Tel 03 88 19 64 50

Recherche Figurines Marvel Toy Biz, même sans boîte. Echangerais également Trading Cards X-Men Fleer. Nicolas 04 77 57 56 45 (laisser message si répondeur).

Contacts

Je suis en train de créer un site Internet sur les X-Men Si certains veulent m'apporter des conseils, de l'aide ou des suggestions, elles seront bienvenues via mon e-mail J'aimerais également correspondre avec des fans de comics (de préférence X-Men ou Coven). Ecrire à mouettej@caramail.com.

Si vous avez créé un site internet sur les comics, envoyez-moi votre adresse, je l'inclurai dans ma liste de liens de mon site annuaire des comics
uttscheidvincent@lemel.fr

Recherche des jeunes (hommes ou femmes) basés en Ile de France, passionnés de BD en tout genre ayant un attrait pour le dessin, le scénario ou tout autre domaine relatif à la BD. Contact : Franck et Corrine · 01 60 15 34 58 - Cedric : 01 69 24 18 52

Recherchons collectionneurs comics Marvel années 80-90 pour commandes groupées aux USA. Import Avion.
Contact : Patrick Roussel 32, rue de la Part-Dieu 69003 LYON.

Bulletin d'abonnement

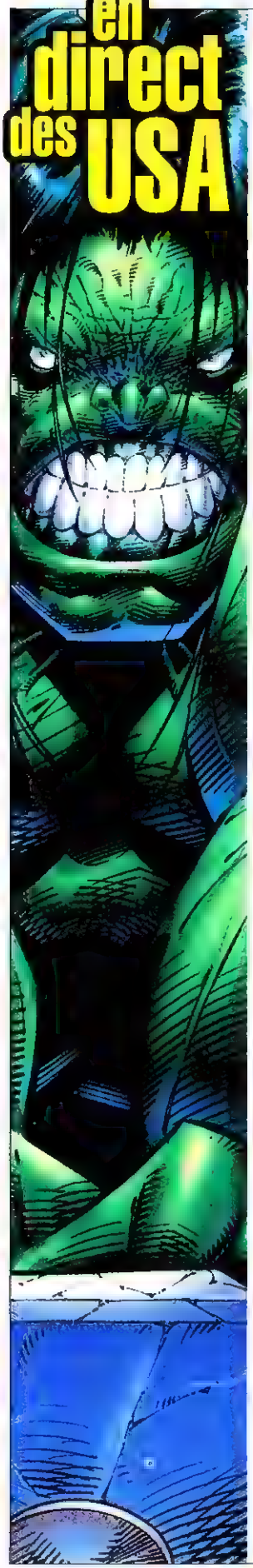
A découper ou à photocopier

NOM
Prénom
Adresse

Code postal Ville
Date de naissance Sexe
Tél. :

☐ Oui, je m'abonne pour 6 mois à COMIC BOX (6 numéros) pour 130 F (soit un numéro gratuit)
☐ Oui, je m'abonne pour 1 an à COMIC BOX (12 numéros) pour 250 F (soit 2 numéros gratuits)
☐ Je souscris un abonnement de soutien à COMIC BOX (12 numéros) pour 500 - 400F ou 300 F (4, 3 ou 2 cadeaux par an selon tarif)
☐ Abonnement à COMIC BOX (12 numéros) tarif DOM-TOM/ETRANGER 320 F

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC -COMIC BOX,** 328, rue Saint-Jacques 75005 Paris par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre



en direct des USA

ROB Liefeld

Photo LB

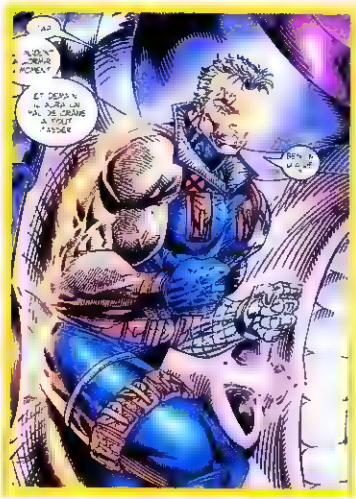
Qui ne connait pas Rob Liefeld. Qu'il soit conspué ou admiré, son nom est sur les lèvres de tout fans de comics depuis plus de 10 ans. Ses personnages sont des copies conformes d'autres héros ? Il s'en fiche. On critique ses planches pauvres en décors et l'anatomie déroutante de ses personnages ? Pas de problème, cela n'empêche pas ses comics d'être constamment des hits. Alors qu'il s'apprête à revenir chez Marvel par la grande porte, Rob s'est copieusement lâché avec nous...

Rob Liefeld : Je suis très content parce que j'ai créé ce personnage et que je l'aime beaucoup. C'est comme mon premier enfant, alors oui, ça me fait plaisir de le retrouver. Les ventes n'étant pas vraiment aussi bonnes que ce que Marvel aurait voulu, ils m'ont appelé. C'est toujours intéressant de travailler sur un titre "X", surtout lorsque, comme moi, on aime les X-Men. Alors j'ai demandé leur avis à mes amis, à ma femme, j'ai lu des lettres de fans qui me réclamaient sur Cable et j'ai dit oui ! Et c'est amusant, parce qu'on en est justement à la fin d'une très grande histoire qu'on a initiée il y a dix ans, et on va pouvoir entamer autre chose, donc ce sera intéressant. Je ne sais pas si mon arrivée sur ce comics va être fracassante, pour l'instant on a signé pour six numéros, mais je suis sûr que ça vaut le coup d'essayer.

R.L. : Je ne le vois pas comme ça. La saga *Heroes Reborn* était très politique, mais je vous défie pendant toutes ces années (1992 à 1999) de trouver un journal ou un endroit où j'aurais dit du mal de Marvel. Je ne les ai jamais critiqués. Tout simplement parce qu'ayant créé *Cable*, *Deadpool*, *X Force* ou *Domino* je continuais d'être en relation avec Marvel (et même de toucher des chèques)... (rires). Et tant que ces personnages continueront d'être publiés, je serais en relation avec Marvel, peut-être même jusqu'à la fin de ma vie ! Jim (Lee) a toujours été l'enfant chéri et moi le vilain petit canard, alors forcément c'était plus facile de s'en prendre au vilain petit canard. Même si ça n'était pas juste parce que les ventes étaient en augmentation... Mais je n'étais pas le seul en cause, lorsque j'ai commencé à entendre des bruits, j'ai appelé le président de l'époque, et sa secrétaire m'a dit qu'il rangeait son bureau parce que lui aussi devait partir ! Il m'a pris en ligne et m'a dit, "*tu es le prochain sur la liste*" ! Alors je m'y attendais ! Je dois admettre que je serais devenu fou si on m'avait demandé de partir alors que nous en étions au premier acte de l'histoire. Les six premiers épisodes représentent une aventure que Jeph et moi voulions vraiment raconter. Après, c'était dommage, mais c'est la vie !

R.L. : Non, c'est comme ailleurs, il y a de la politique partout, chez McDonalds par exemple, c'est donc à vous de savoir où vous voulez aller, et d'être capable d'avoir un minimum de recul par rapport à vous même et à votre travail. En plus,

"Tiens, vous ne m'avez pas dit qu'on me reproche de ne pas savoir dessiner, c'est ma question préférée



je crois qu'au lieu d'être cynique, ce métier demande un certain sens de l'humour, et une capacité à encaisser les mauvais coups. Beaucoup de gens vous envient, certains critiquent votre travail, d'autres sont prêts à tricher pour avoir votre place, trouvent que vous ne méritez pas votre succès et je trouve que ça a empiré avec la nouvelle génération d'artistes. Je me considère comme un des vieux de la profession, ce qui m'autorise à être content du succès d'un nouveau dessinateur, mais ce n'est pas souvent le cas des jeunes dessinateurs entre eux. Presque personne ne se réjouit du succès d'autrui aujourd'hui ! Alors qu'il y a toujours de la place pour un succès de plus, même en ces temps difficiles. Regardez *Fathom* ou *Battle Chasers*. Je ne sais pas si je méritais mon succès, peut-être simplement que les lecteurs ont senti que je m'amusais vraiment en dessinant des comics. Quand on termine nos pages, on est tous persuadés que c'est le meilleur boulot qu'on peut faire à ce jour. Après, avec le recul, on peut ne pas être d'accord, mais cette énergie, cette flamme, le public la ressent je crois.

[illegible]

R.L. : Si vous regardez bien, tout ne tombe pas en même temps : l'un est un bimensuel, *Re : Gex* est une mini-série, il n'y a que *Cable* qui est mensuel, donc je devrais pouvoir m'arranger.

[illegible]

R.L. : Qu'est-ce que cela signifie ? On me l'a déjà dit…

[illegible]

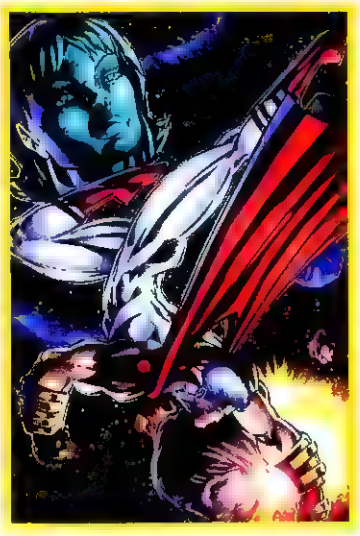
R.L. : Tiens, vous ne m'avez pas dit qu'on me reproche de ne pas savoir dessiner (rires), c'est ma question préférée ! Je crois qu'il faut regarder un travail sur une longue période pour pouvoir faire des reproches à quelqu'un, pas seulement les dernières choses qu'il a faites. J'ai fait des choses très différentes les unes des autres, *Youngblood*, *Captain America*, etc. Ce qui est vrai, c'est que j'aime bien les pages puissantes, fortes, encore que j'en fais moins aujourd'hui parce que toute une génération de dessinateurs s'y est mise, si vous regardez par exemple *Battle Chasers*. J'ai grandi avec MTV, et je crois que ces images pleines de punch m'ont influencé. Alors évidemment, si vous êtes un fan de Frank Miller, je comprends que vous n'aimiez pas mon style. Mais j'ai vraiment fait des choses très différentes depuis que je suis dans ce métier. Vous permettez ? (Il prend une pile de comics des mains d'un fan qui venait les lui faire signer). Regardez : dans les *New Mutants*, il y avait plein de décors.(Il change de comics) Qu'est ce que je vois d'autre, encore des décors, une foule, des arbres, des voitures, etc. Et ce sont des choses que j'ai faites il y a dix ans.

"J'ai grandi avec MTV, et je crois que ces images pleines de punch m'ont influencé"

R.L. : Pas vraiment... Dès lors que vous êtes dans ce métier vous devez vous attendre à être critiqué. C'est la même histoire lorsque vous êtes musicien, ou acteur. Ce qui compte, c'est de faire ce que vous aimez, de toute façon vous ne pouvez pas plaire à tout le monde. Et je suis sûr que si je changeais mon style en fonction des reproches qu'on me fait, les mêmes personnes se mettraient à me reprocher d'autres choses. Je m'y suis donc habitué !

R.L. : Disons que c'est le résultat combiné d'une certaine détermination, d'une petite part de talent, d'une part d'instinct et d'une autre de chance ! Je dois dire que je suis heureux, parce que j'ai déjà lu tellement de fois que j'étais foutu ! Mais je ne serais pas mort tant qu'on ne m'aura pas enterré, pas question ! (rires) Même si évidemment vous ne pouvez pas gagner à tous les coups ! Le succès des séries est toujours en dents de scie, un jour elles se vendent très bien, l'autre c'est fini, c'est comme ça ! Mais il y a longtemps que j'ai compris que ce qui compte dans ce métier c'est la longévité. Prenez par exemple George Pérez, c'était mon héros. A la fin des années 70, début des années 80 il était très populaire, puis pendant la plus grande partie des années 90 il a dessiné pour de petits indépendants, n'avait pas de série régulière. Et là, on l'adore de nouveau ! Je crois que tous les dix ans environ, vous avez une nouvelle vague d'artistes, ou une vague de nostalgie. Un jour que nous discutions tous les trois avec Todd McFarlane et Jim Lee, on se disait, *"rendez-vous compte qu'entre X Force, Spider-Man, X-Men, le lancement d'Image, Spawn, etc., chaque personne qui collectionne ou qui a collectionné des comics a forcément acheté l'un des nôtres. Nous sommes quelque part dans leurs collections."* Et c'est plutôt ça qui me pousse à continuer. Aujourd'hui les gens me demandent si j'ai fait ce métier pour la célébrité ou pour l'argent. Mais il n'y avait rien de tout cela. Au début, j'ai fait ce métier parce que j'aimais les comics, et que je rêvais de devenir dessinateur depuis que j'étais petit. J'aime cette industrie, j'adore travailler avec des gens comme Jeph Loeb ou Ian Chruchill. Je suis quelqu'un de très passionné.

R.L. : Concernant Supreme, on continue sur les histoires d'Alan Moore qui sont vraiment brillantes. Evidemment nous avons eu des problèmes financiers, un investisseur qui s'est retiré, et on a pris du retard. Mais aujourd'hui on a Jim Starlin et Brent Anderson qui travaillent dessus, et je pense que les fans vont adorer. C'est intelligent et drôle. Le premier numéro de *Glory* sort ce mois-ci aux Etats-Unis, avec 12 pages qui sont très réussies. Brandon avait fait un très beau travail. Il n'est plus libre, alors aujourd'hui, on cherche la bonne personne, celle qui saura vraiment rentrer dans la vision d'Alan, qui sera capable de faire tous les détails que cela implique, et ils sont peu...



R.L. : Nous avons un projet de scénario à partir du script que j'ai écrit pour *The Mark*, mais Paramount m'a retourné les droits. Déçu, j'en ai reparlé à Will Smith qui était assez intéressé par le projet, et nous sommes allé voir Universal qui l'étudie. Par ailleurs, ayant lu mon script, Newline m'a demandé d'approfondir *Avengelyne*. En même temps, je viens de finir le script de *Re : Gex*, et j'ai encore un autre script en préparation. Quant au fait que je réalise l'un de ces films, ce ne serait pas forcément une bonne idée au sens où j'aurai forcément moins d'argent pour le faire qu'avec un autre réalisateur parce que ce serait mon premier film, et que j'aurai tout à prouver. Mais même si ça prend beaucoup de temps à se faire, je ne lâcherai pas ces projets et j'en pro-

poserai d'autres s'il le faut. A vrai dire, je rêve de voir un film tiré de mes créations ! *Blade* a mis près de trente ans à se concrétiser ! Le cinéma est mon autre passion, j'ai une assez grande collection de laserdiscs et de DVD. Mon métier est de raconter des histoires sur papier, mais peut-être que ça marcherait bien également avec une caméra !

R.L. : Pour l'instant Jada (Pinkett-Smith, la femme du célèbre acteur Will Smith) va faire encore quelques épisodes, mais elle est très occupée, et en ce moment sa priorité est d'être une maman, alors ça va un peu moins vite que prévu, mais elle a envie de continuer et elle m'a même soumis une autre idée de comic-book. Et pour en revenir aux projets dont on parlait tout à l'heure, James Voyne et Glenn Morgan, qui ont travaillé sur *X-Files* et *Millenium* entre autres, devraient retravailler nos scripts pour qu'on concrétise un film avec Will Smith et Universal.

R.L. : Regardez : *Coven* est à l'heure, *Avengelyne* est à l'heure, *Supreme* avance, Awesome a besoin de regagner la confiance des lecteurs. Nous avons besoin de les réhabituer à aller chez leurs marchands régulièrement pour lire nos titres. Ian Churchill est un grand artiste, il dessine bien les femmes, bien les hommes, il met de l'action, des détails, et il n'est pas trop en retard, il n'y a donc pas de raison pour qu'on ne sorte pas ses comics à temps. *Supreme/Coven* par exemple devrait être un événement. En vérité, mon but est de sortir un comics Awesome chaque semaine. Mais vous remarquerez que je n'ai pas imposé le guaranteed shipping sur tous les titres, seulement sur un certain groupe de séries sur lesquelles je pense qu'on peut s'y tenir.

R.L. : C'est un dessin animé. Il est basé sur un personnage de 18 ans environ qui entame sa carrière et qui voudrait réussir dans la vie. Ça n'a rien à voir avec le comics, j'y ai plutôt mis d'autres choses que j'avais envie de dire. Ma femme a deux sœurs jumelles, elles sont des triplées et leurs rapports sont vraiment marrants vus de l'extérieur, j'avais envie de parler de choses comme ça, ce sera drôle, c'est tout !

R.L. : Sans doute, mais c'est idiot ! Je pense que Marvel aurait dû depuis longtemps faire une équipe réunissant Captain America et Fighting American, parce que je crois que le public aimerait ça ! Ces deux personnages ont été créés par Jack Kirby, je n'ai rien à voir là-dedans. Je ne suis que le détenteur de la licence de *Fighting American*. Et si le public le veut, pourquoi ne serait-il pas publié !

R.L. : Oui (rires). Toutes les semaines, le mercredi, je vais acheter une bonne dizaine de comics et après j'appelle Jeph ! (rires) *"Qu'est-ce que tu penses de ça ? C'est bon ? Et ça, tu aimes ?"* Je trouve même que lorsque vous travaillez dans ce métier, c'est la moindre des choses de continuer à lire des comics et d'aller chez les revendeurs pour voir ce qui sort. Mais je sais que beaucoup d'artistes ne le font pas.

R.L. : Il y en a beaucoup, et à vrai dire, je ne suis pas très difficile. En général, j'aime le travail des autres. Souvent, le public est peut-être même plus élitiste que moi, parce que je trouve toujours quelque chose d'intéressant dans le travail des autres. La seule chose que je peux dire c'est qu'à mon avis, Jack Kirby n'a pas la notoriété qu'il mérite. Il a créé des personnages fabuleux : les Vengeurs, Captain America, le Surfeur d'Argent, nous vivons littéralement son univers. En plus, il avait un style très visuel. Sinon j'aime toujours les planches de John Byrne, et celles de George Pérez.

Entretien réalisé par
<*Lise Benkemoun*>

LA FORCE ET LA FOI

Etre handicapé, physique ou mental et être un super-héros prêt à sauver la planète peut sembler paradoxal. Et pourtant. Les justiciers handicapés sont bien plus nombreux qu'on ne le pense. Loin d'être rejetés par le lecteur, ils sont au contraire respectés et montrés en exemple pour leur courage et leur force de caractère. Comment transformer un handicap en avantage ? Etat des lieux dans un monde ou tout est possible...

Les super-héros handicapés ne sont pas, pour la plupart, nés ainsi. Ils ont été victimes d'accidents plus ou moins graves qui ont changé leur vie à jamais. On peut distinguer deux sortes de personnages dans cette catégorie : ceux qui sont devenus super-héros après leur accident et ceux qui étaient déjà dans le "business" et qui ont dû changer d'identité après leur transformation.

ACCIDENT DE PARCOURS

Evidemment, Daredevil est l'icône des super-héros handicapés. Fils d'un boxeur et banal étudiant en droit, le futur homme sans peur a connu un changement radical dans sa vie lorsqu'un camion déversa accidentellement sur lui sa cargaison de produits toxiques. Devenu aveugle, le jeune Murdock choisit de lutter contre sa nouvelle condition. Puisant dans ses forces intérieures et le soutien de son mentor Stick, maître d'arts martiaux non voyant, la future terreur de la pègre New-yorkaise trouva le courage nécessaire pour dépasser sa cécité. Fort d'une assurance qu'il ne possédait pas jusque-là et d'un nouveau sens radar (conséquence de son exposition aux produits toxiques), il choisit d'endosser le costume de Daredevil et de combattre le crime. Il est intéressant de noter d'ailleurs que Daredevil a toujours cherché à cacher son handicap aux yeux du monde en arborant un masque sur son visage. Une manière de préserver sa double identité autant que de se persuader que sous l'uniforme de Daredevil, il est un autre homme...

Le super-héros français Photonik est à peu près dans le même cas. Mais quand Taddeus Tenterhook le bossu, laisse place à Photonik le héros de lumière, la transformation va au-delà du physique. C'est une sorte d'interprétation de Dr Jeckyll et Mr Hyde, sauf qu'ici, le bossu et le héros sont dans le même camp, celui du Bien.

Dans un tout autre registre, les Titans Cyborg et Jericho vivent leur handicap de manière très différente.

Le premier rejette violemment son apparence physique d'homme-robot avant d'assumer sa différence au sein d'un groupe d'enfants handicapés physiques. Le second, lui, devenu muet à la suite d'un coup de couteau malheureux s'est parfaitement adapté à sa condition et son pouvoir de posséder les individus s'accommode parfaitement de son handicap. Il ne l'empêche nullement de vivre et dès qu'il souhaite s'exprimer de vive voix, il le fait en "empruntant" le corps d'un autre. L'attitude de Cyborg est assez courante chez les personnages ayant à accepter un handicap alors qu'ils ont atteint l'âge adulte. Il semble que la perte d'une faculté comme la vue ou la parole se vive mieux si elle a eut lieu très tôt dans la vie de l'individu. On peut prendre également le cas

de Ben Grimm, la Chose des FF, qui rumine de n'être plus tout à fait un homme depuis sa transformation. Evidemment, ces difficultés psychologiques à s'accepter en tant qu'handicapé, et à s'intégrer socialement ne sont que le reflet de ce que vivent la plupart des personnes handicapées dans le monde réel.

UNE TRANSFORMATION RADICALE ?

Un accident peut également modifier la personnalité de quelqu'un. Le cas du Docteur Strange en est l'illustration parfaite. Stephen Strange ne possédait pas encore la sagesse lorsqu'un accident de voiture endommagea les terminaisons nerveuses de ses mains Cet événement fut catastrophique pour lui : chirurgien de renom, riche et imbu de sa personne, le voilà privé des 'outils' qui faisaient sa fierté. A l'instar de DD, il chercha le soutien auprès d'un sage asiatique, en l'occurrence un sorcier tibétain qui lui apprit les arcanes de la magie. Radicalement transformé par cette expérience, le docteur Strange regagna les Etats-Unis investi du rôle du Sorcier Suprême. Dans le même ordre d'idées, Aquaman, gentil roi des océans était assez différent avant se faire manger la mimine par une bande de piranhas fous. Après son "accident", le roi devient plus cynique, son look change radicalement et sa perception du monde également. Mais à la différence de Dr Strange, c'est son côté obscur qui surgit. Heureusement néanmoins, la perte d'un de ses membres n'a pas complètement remis en cause son engagement du côté des "gentils", ni même son devenir en tant que justicier.

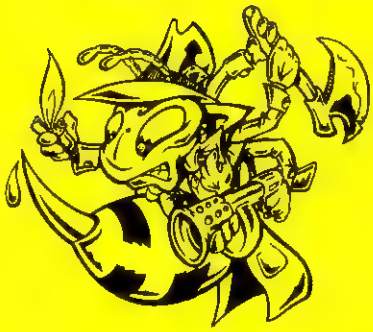
LE COMBAT CONTINUE...

Ce n'est pas parce qu'on devient handicapé qu'il faut renoncer à sa carrière de super-héros. L'une des plus célèbres figures à avoir subi cette épreuve et à l'avoir surmontée avec brio n'est autre que Barbara Gordon, l'ex-Batgirl. Après que le Joker lui ait brisé la colonne vertébrale (lire l'article du Dr. Psycho dans CB# 8) dans la BD *The Killing Joke/Souriez !* (éditée en France par Comics USA), elle se retrouve clouée dans un fauteuil roulant. Quand on a

un père policier et qu'on a exercé le "métier" de super-héroïne, on trépigne de rage de ne pouvoir intervenir physiquement lorsque les criminels sévissent. Barbara a donc pris une nouvelle identité : Oracle (véritable fée de l'informatique). Et si elle ne peut mener l'enquête physiquement, elle a réussi à fédérer tout un réseau de données informatiques pour servir de cerveau à la JLA, et ainsi lutter contre le Mal avec des armes spirituelles tout aussi efficaces.

Dans le genre mental super-puissant, passons maintenant au plus célèbre des handicapés : le professeur Charles Xavier, mentor des X-Men. Il a lui aussi perdu l'usage de ses jambes, et s'il a souvent pesté contre son incapacité à participer aux combats, il s'est accomodé de sa condition, et arrive le plus souvent à faire fi de son infirmité. Tant mieux pour lui d'ailleurs, car lorsque par clonage, technologie ou

KILLER BEE



RÉDUCTION
10%
AVEC COMIC BOX*
ARRIVAGE HEBDOMADAIRE

COMICS • TOYS • SÉRIES T.V.
STAR-WARS • ART-BOOKS • V.P.C. PAR FAX

23, rue Keller - 75011 - Paris - Tél.: 01 43 55 63 83 - Fax.: 01 43 55 63 90
Ouvert du Mardi au Samedi de 10h30 à 19h00 - non-stop - Mercredi 20h00

*Offre valable jusqu'au 30/04/99

autre, il a retrouvé l'usage de ses jambes, le destin l'a replacé sur sa chaise de manière dramatique. Sa consolation : son esprit lui permet de voyager où il veut sans avoir à bouger de son fauteuil ! Néanmoins, l'espoir déçu de retrouver ses jambes a également fait apparaître un changement dans sa personnalité qui n'est pas du goût de tous ses élèves, cf. par exemple le "viol" mental de Magneto...

Silhouette des New Warriors, souffre elle aussi de problème vertébraux mais cela ne l'empêche pas de combattre le crime non pas dans un fauteuil roulant mais soutenue par... des béquilles ! Ce qui ne serait pas forcément pratique si elle n'avait pas en plus de son handicap le pouvoir de se fondre avec les ombres. Une compensation en quelque sorte !

Grand mutilé de guerre, l'X-Man Forge n'est lui aussi nullement dérangé par le fait d'être cul de jatte et manchot, et pour cause ! Son génie et son pouvoir de Mutant lui ont permis de se fabriquer des prothèses cybernétiques très perfectionnées...

On le voit, le superhéros ne cache pas forcément son infirmité comme Daredevil. Souvent, il l'assume et donne une belle leçon de courage à ses collègues valides ou invalides. C'est sans doute pour cela que les scénaristes aiment mettre ce type de modèle en exergue. L'une de leurs ruses consiste à se servir de personnages ayant à souffrir d'une incapacité temporaire comme introduction au problème. Par exemple, lorsque Captain America, Thor ou Iron Man ont connu des troubles limitant, voire annulant leur pouvoir, ils ont compris une foultitude de choses sur l'humanité, notamment ce que cela fait d'être diminué. Une façon un peu dure de leur apprendre la tolérance ! Nighthawk, membre des Defenseurs, eut lui aussi à faire à une infimité partielle puisqu'il ne pouvait marcher qu'une fois la nuit tombée !

Evidemment, on trouve également des cas où celui qui se retrouve meurtri par un accident devient un vilain. Mauvaise réponse !

C'est le cas d'une tripotée de personnages tels que : Le Hibou, ennemi récurant de Daredevil ayant perdu l'usage de ses jambes (à force d'abuser d'un élixir qui lui permettait de léviter), Double Face, mutilé physiquement et mentalement, Le Lezard (autrefois manchot et devenu reptile à force de tenter des expériences chimiques pour récupérer ses bras). Ou encore Mr Freeze qui ne peut vivre à une température supérieure à 0°C, Légion, le rejeton du prof X, schizophrène et autiste, l'Homme-Taupe, trapu et quasiment aveugle, et de bien d'autres encore...

Batman et son exosquelette

ETRE NE DIFFERENT

S'il ne s'agit pas à proprement parler d'handicap on pourrait cependant poser un postulat selon lequel tous les mutants seraient des handicapés. En effet, le plus souvent, leur différence génétique est pour eux une véritable infirmité, si ce n'est une malédiction, puisque l'humanité les considère avec crainte et mépris comme des monstres. La condition mutante est bien, dès lors, un handicap social comme pouvait l'être la religion juive ou les origines tsiganes dans les années 30-40. Conscients de cette différence, les Morlocks, par exemple, ont choisi de se retirer du monde et de vivre dans les égoûts !

Pour certains autres, le fardeau est trop lourd à porter et sans l'aide de l'école de Xavier, Diablo, Chamber ou Skin de *Generation X* auraient probablement craqué. Idem pour Rogue (Malicia), incapable du moindre contact physique avec autrui. Reste le cas assez rare des mutants réellement infirmes comme Roger Bochs, le premier Box d'Alpha Flight. Paradoxalement, il semblait vivre heureux malgré son infirmité grâce à son pouvoir de transférer son corps dans une armure de métal. Au passage, il a même eu une liaison avec Aurora !

EN CONCLUSION

Les scénaristes ont su se débrouiller avec ce concept d'handicapé et quelquefois même donner le meilleur d'eux-mêmes en termes de leçons de vie. Ils ont compris que les lecteurs avaient besoin de personnages plus crédibles, et donc plus humains, plus proches de leur réalité. Ils ont su également nous porter ce message d'espoir : ne jamais perdre la foi, ne pas baisser les bras et toujours croire en soi.

<Vincent Uttscheid>

Note : nous avons omis de parler des handicapés mentaux, non par manque de références mais par choix. Ce sujet, délicat, méritait un traitement approfondi et il nous aurait fallu plus de pages pour le traiter correctement. Nous y reviendrons en temps voulu

Handicap : le fléau du futur ?

Les scénaristes s'amusent parfois à mutiler les stars de leur maison d'édition lors de récits futuristes ou alternatifs. Ainsi le Batman de Kingdom Come porte un exosquelette pour l'aider à tenir debout. L'idée est intéressante et le personnage n'a rien perdu de son charme, au contraire. Dans Earth X également, de nombreux personnages sont méconnaissables, brisés par les épreuves de la vie et le dur métier de super-héros (Spider-Man est obèse par exemple).

Mais c'est dans les séries MC2 que les auteurs ont frappé fort, trop peut-être : ils ont fait de Peter Parker un unijambiste (tête de tolle) et cependant moins à plaindre que Reed Richard (dont le cerveau a été greffé à un aspirateur volant) et le brave Ben Grimm, lui, se retrouve affublé d'un bras bionique.

Faire d'un infirme un justicier est un concept intéressant car il rend le personnage plus humain, mais quand il s'agit d'un moyen pour booster les ventes ou faire du remplissage (comme c'est le cas pour MC2) cela devient ridicule.

CONCOURS DEDICACE

2e partie

1. **Dans quel comic-book Jim Lee a-t-il dessiné son autoportrait?**
2. **Avant de créer Cyberforce, Marc Silvestri avait co-créé une autre équipe de cyborgs pour Marvel, basée en Australie. Qui étaient-ils ?**
3. **Dwayne Turner a dessiné l'histoire révélant que les parents d'une héroïne Marvel avaient été assassinés par Reno et Molokaï. De quelle héroïne s'agit-il ?**
4. **Dans quelle mini-série Joe Benitez a-t-il dessiné des personnages Marvel ?**

Répondre avant le 15 mai
liste des gagnants dans CB#12

TSC-Comic Box
Concours dédicace 2
BP 182 - 75224 Paris cedex 05

Commande anciens numéros

COMIC BOX#1

Dossier : Spider-Man ou comment démêler les fils de la Saga du Clone. En Direct des USA : Fathom la nouvelle bombe de Top Cow avec tout ce Michael Turner. Ascension en France : Le point avec son créateur David Finch. Plus : le 35ème anniversaire des X-Men + Cadeau : carte Deus Chromium. Poster : Spider-Man.

COMIC BOX#2

Dossier : La JLA, le porte-drapeau de DC Comics en France. En Direct des USA : Avalon, la nouvelle dimension d'image avec Stuart Immonen, Warren Ellis, Brian Hitch Bachalo... Rencontre avec Joseph Loeb, scénariste passionné de Cable et Batman. Plus : Chapeau, Melon et Bottes de cuir. Posters : JLA.

COMIC BOX#3

Dossier : Spawn, ainsi naquit un héros. + Itw Todd McFarlane. En Direct des USA : Marvel Knights, la saga de Jon Quesada & Jimmy Palmiotti. Plus : soudains dans les comics et les effets du nouveau Code. Author : Chris Sprouse. Deadpool. Posters : Spawn. Deadpool.

COMIC BOX#4

DEUX COUVERTURES AU CHOIX
DARKCHYLDE OU WITCHBLADE

Dossier : Un monde de ténèbres : toutes les créatures de la nuit. En Direct des USA : DC Darkchyld. Witchblade. Dans l'ombre : le pouvoir de Randy Queen. Plus : un portrait d'une artiste talentueuse : Joyce Chin. Author : Rachel Speer. Deadpool. Posters : Witchblade. Darkchyld.

COMIC BOX#5

Dossier : les X-Men, plus que jamais sur les petits écrans : le plus célèbre des Marvel ! Plus : Adam Kubert. En Direct des USA : Nouveau numéro de Deadpool. Author : Rachel Speer. Deadpool. Plus : Cadeau : Bande dessinée Cahiers Spécial Blade Poster : X-Men. Posters : Deadpool. Blade. X-Men.

COMIC BOX#6

Dossier : Preview 99 : toutes les nouveautés de l'année. En Direct des USA : Les Liaisons dangereuses de Savage Dragon et Sentinel pour Marvel et DC Comics. Box in NY avec Chris Claremont. Décryptage des logos de super-héros. Les meilleurs comics de 1998 : vos tops. Posters : Ascension et Divine Right.

COMIC BOX#7

Dossier : les vampires dans les comics. En Direct des USA : Mark Bagley, dessinateur des Ultimates. Interview : avec Humberto Ramos. Plus : super-héros, Tomb Raider/Witchblade : les adaptations de Comics à la télévision.
En cadeau : le mini calendrier DC Comics.

COMIC BOX#8

DEUX COUVERTURES AU CHOIX
HEROES RETURN OU FATHOM

Dossier : les héros reviennent. Heroes Return : les secrets d'une saga. En Direct des USA : Alex Ross, Jim Starlin, Dave Gibbons, dessinateur de Leaves. Plus : Fathom et Heroes Return.

COMIC BOX#9

Dossier : JLA / TAS / STAR TREK : à la conquête du nouveau monde. Battle Chasseur : le comic-book de son Mandarava Inc. Plus : Jeunesse : un nouveau Cahier Spécial. Les stars d'Aujourd'hui et Demain : planches de BD inédites de Mantra.

IL VOUS MANQUE UN NUMERO !!!...

COMIC BOX

25 Frs
port non compris

A COMMANDER MAINTENANT...

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

☐ Je désire recevoir COMIC BOX N°:

☐ #1 ☐ #2 ☐ #3 ☐ #4 (D) ☐ #4 (W)

☐ #5 ☐ #6 ☐ #7 ☐ #8 (F) ☐ #8 (HR)

☐ #9 ☐ Quantité :

Je joins mon règlement à l'ordre de
TSC - COMIC BOX,
328, rue Saint-Jacques, 75005 Paris par :

☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-Cash

Total de ma commande : ..... F
Frais de Port : 10 Frs
TOTAL ..... F

CARNETS DE ROUTE Orlando'99

Spider-Man en compagnie de Debbie Stephens, de chez Crusade

Aux Etats-Unis, les conventions de comics ont généralement beaucoup de succès. Le Mega Con d'Orlando est l'une des plus importantes (avec Chicago en juillet et San Diego en Août). Pas loin d'Alice au Pays des Merveilles, voici le récit mouvementé de Lise au Pays des Comics...

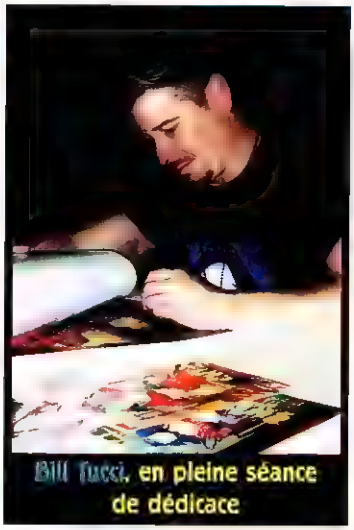
"Jeudi 4 mars 1999, j'arrive en Floride, toute contente de participer au Mega Con, qui promet d'être la Mecque du comics pendant trois jours d'affilée. Là-dessus le taxi qui me conduit à la convention m'annonce la couleur : Orlando est une ville dangereuse, pas question d'aller à pied à la convention sans rencontrer d'affreux vendeurs de drogue en tous genres, qui seront ravis de vous détrousser ! Puis c'est au tour de la réception de l'hôtel de me tendre les instructions de sécurité et de me conseiller de planquer passeport et billet d'avion dans leur coffre-fort et de fermer la porte de ma chambre à triple tour quand je prends ma douche... Chouette me dis-je, quelle bonne idée d'être venue toute seule sans mes acolytes de Comic Box... D'autant plus qu'avec le décalage horaire, je ruminais tout cela à quatre heures du matin ! Enfin, aucune de ces prophéties morbides ne s'étant réalisée, je suis revenue entière, et j'ai pu à la fois rencontrer des dizaines d'artistes, ramener une valise entière de comics (dont pas mal d'inédits) et faire comprendre aux Américains que s'ils venaient un peu plus souvent dans nos contrées, ça ravirait les fans...

Premier personnage rencontré : Steve Lieber, charmant dessinateur de chez Oni Press (la compagnie qui publie les œuvres de Kevin Smith), fan de BD européenne, qui a dessiné du Batman, du Conan, et réalise aujourd'hui une série intitulée *White house*.

Vendredi 5 mars, à 9 heures pétantes après un petit déj' d'américain moyen *(comprenez : un bagel-cream cheese)*, je me précipitais avec lui et ses valises pleines de crayons au Convention Center qui ouvrait aux professionnels à 10h et au public à 13h. Dans une première pièce, bon nombre d'ouvriers s'agitaient à monter les stands comme celui de Top Cow où signeraient Randy Green, Keu Cha (le nouveau dessinateur de la maison) et J. Michaël Straczynski, le scénariste de sa série, auteur du feuilleton télévisé Babylon 5, celui de McFarlane Toys où l'on pouvait rencontrer Spawn en chair et en os, j'ai nommé Al Simmons (ce n'est pas une blague !!), celui de Crusade et des Battlebooks où Bill Tucci jouait avec de jeunes garçons, ou encore celui de Moore Action Collectibles où se pavanait une actrice déguisée en Xena. Les stands Marvel et Awesome étaient déjà presque prêts, tandis que Neal Adams faisait la pub de son site internet *(nealadams.com)* et que Matt Hawkins installait lui-même les posters de Lady Pendragon sur ses murs. Vers l'autre entrée du bâtiment, quelques libraires avaient apporté leurs stocks de comics et de jouets, mais en dehors de quelques coffrets de poupées Mego, on ne trouvait rien de bien extraordinaire. Au passage, on peut être fiers de nos libraires comics, on est à la page !

Dans une autre pièce, (immense même si paradoxalement elle s'appelait la "Small press area") les dessina-

Brandon Peterson, dessinateur des X-Men et Tim Townsend, encreur de Uncanny X-Men


Bill Tucci, en pleine séance de dédicace

teurs commençaient à arriver.
En dehors des célébrités comme Alex Ross (qui signait avec son scénariste d'*Earth X*, Jim Krueger) et J. Scott Campbell dont les places étaient réservées aux quatre coins de la pièce avec des queues en labyrinthe genre Eurodisney, chacun se mettait où il voulait. Installant pinceaux et crayons, piles de comics, planches ou t-shirts, on trouvait en vrac et dans le désordre : le célèbre George Pérez (fort bien accompagné d'ailleurs…), la légende de la BD Will Eisner, Brian Haberlin, coloriste ultra-doué (et patron de chez Avalon Studios), Joe Casey, scénariste de Marvel, David Mack créateur de *Kabuki* et scénariste des nouveaux *Daredevil*, Philippe Xavier (petit français qui monte et qui sera le Contrôle d'Identité du mois prochain), Joe Pruett, futur scénariste de *Cable*, ou encore Don Perlin et Bob Layton, des vieux de la vieille. Il y en avait pour tous les goûts. La preuve, à quelques mètres de là, on trouvait également un vendeur d'épées et de haches déguisé en chevalier du Moyen-âge, des dames déguisées en Mr Spock vendant des figurines métalliques de leur fabrication, sans compter la voiture-homard (cf. photo) présente pour vanter les mérites d'un restaurant de fruits de mer ! Folklorique comme un épisode des *Simpsons* !
En tout cas, des centaines de fans étaient présents dès le premier jour, avec leurs cartons de comics, (certains avaient même des petits caddies !) prêts à attendre des heures pour avoir un dessin ou le plus souvent, une signature. Première déception (la seule heureusement) de cette convention : Joe Madureira, la star attendue par tous, a finalement annulé son voyage, prétextant un rhume qui l'empêchait de prendre l'avion (atchoum !)… Et croyez-moi, j'étais aussi furax que les fans parce que je le poursuis depuis près de neuf mois pour avoir une interview, et que je pensais avoir l'occasion de le coincer… Enfin, il y avait au moins des centaines de gens que ça n'avait pas l'air de gêner du tout : les membres du club de science-fiction et les fans de jeux de rôles qui s'affrontaient en masse autour d'une bonne trentaine de tables, de l'autre côté de la convention.

Une voiture-homard : très «couleur locale»

Samedi 6 mars, 12h30, un des temps forts du Mega Con : Marvel organisait une discussion entre les fans et ses artistes, à savoir Alex Ross et Jim Krueger pour *Earth X*, George Pérez pour *Avengers*, Joe Casey, Joe Pruett, Rob Liefeld et Jason Liebig. Ils ont répondu aux questions pendant près d'une heure et demie, tandis que Brandon Peterson et Tim Townsend (voir photo) restaient courageusement au stand Marvel. Juste après, J. Michaël Straczynski faisait salle comble à l'Hôtel Marriott, avec les trois premiers épisodes inédits, de sa nouvelle série TV, *Crusade*, qui passera aux Etats-Unis sur TNT. Harcelé de questions par plus de cinq cent personnes, il a réussi à rester drôle et simple, chapeau !
Dimanche 7 mars, les signatures ont encore battu leur plein, d'autant plus que les fans voyaient la fin du Mega Con arriver. Le deuxième show de Michaël Strascynski a encore réuni des centaines de spectateurs et, ô surprise, la présentation de la colorisation par ordinateur, réalisée par Brian Haberlin a convaincu près de deux cent personnes !
Enfin, les Américains ayant le sens de l'essentiel, indiquant que la convention fermerait ses portes à 18 heures, le haut parleur annoncait déjà les dates de l'an prochain, les 1-2 et 3 avril 2000. Je tâcherai d'y être, et vous souhaite d'y être aussi !
A +…

<Lise Benkemoun>
[Routarde sans guide chez tsc.]

ZZAKT!

à la une TOP SECRET

dossier confidentiel

réalisé par: xavier fournier, philippe lombard et fabrice sapolsky

Il existe donc des comics dont les héros n'ont ni super-pouvoirs, ni costumes bariolés. Si les agents secrets ont pu avoir l'air un peu dépassés une fois la guerre froide oubliée, voici qu'ils (ou elles) nous reviennent plus dynamiques que jamais. L'occasion pour Comic Box de briser le "secret-défense" et de vous en présenter quelques-uns !

L'agent "spécial", "secret", est, dans la bande-dessinée américaine, un genre encore plus vieux que celui du super-héros classique, qui remonte aux romans, aux pulps. Dès les premiers comics, les histoires pullulaient d'agents gouvernementaux prêts à tout pour défendre la veuve et l'orphelin. On comprendra l'intérêt qu'il présente pour les scénaristes : l'agent a cela de plus sur le simple détective, qu'il n'est pas obligatoire de lui trouver des origines, des motivations. Il combat le mal parce que c'est son boulot, un point c'est tout. Autant dire que dès cette époque (la fin des années 30) la liste des agents enfle à tel point qu'il nous faudrait plusieurs Comic Box rien que pour les lister. La notion d'espionnage dans les comics, elle, date d'un peu plus tard. Pour fonctionner, elle nécessite en effet l'existence d'une puissance ennemie des USA, susceptible d'utiliser des terroristes et des espions, que notre héros devra combattre. On comprendra donc que c'est seulement à l'approche de la Seconde Guerre Mondiale que les "vrais" espions peupleront les histoires... D'ailleurs avec une certaine anticipation : Superman, Batman et les autres combattront de mystérieux espions à l'accent germanique bien avant que les USA n'entrent ouvertement en conflit avec l'Allemagne et ses alliés, qu'ils soient nazis, communistes ou asiatiques. C'est d'ailleurs à cette époque que naîtra l'un des plus célèbres espions, le Crâne Rouge, ennemi juré de Captain America. Mais entendons-nous bien : le Crâne Rouge des origines était très différent de ce que nous en connaissons aujourd'hui. A commencer par le fait qu'il n'était pas Allemand, mais Américain. George Maxon, était un agent travaillant pour les Nazis. Utilisant des masques, il était capable de se faire passer pour n'importe qui et pouvait tuer par simple hypnose, en regardant son adversaire. Ensuite, la guerre prenant de l'ampleur, Marvel oubliera ce premier profil du Crâne Rouge en expliquant, plusieurs épisodes plus tard, que Maxon n'était qu'un agent du véritable Crâne, lequel deviendra le "vrai" allemand sadique qu'on connaît de nos jours. Et puis, après les nazis ce sera le tour des méchants communistes de fournir la chair à canon des comics, comme l'Abomination pour Hulk, Unicorn, Crimson Dynamo ou la Veuve Noire pour Iron Man, etc. Souvent montré comme un tantinet insubordonné, l'agent secret, capable non seulement de détruire ces menaces sournoises, défend le modèle américain en démon-

Il y avait toujours des espions nazis à débusquer dans les comics du Golden Age...

trant qu'il peut trouver le moyen de remplir son rôle (son travail au sein de l'agence) tout en prenant des libertés (les manquements à la règle que les scénaristes prendront plaisir à souligner), chose que ne permettent pas les autres modèles sociaux (tout au moins c'est ce qui ressort des histoires). Il est défenseur de l'individualité tout autant que du système social.

YOU BROUGHT HIM TO KILL ME! ASSASSIN! TRAITOR! HOW COULD YOU DO DIS TO YOUR LOVINK FUEHRER??
YOU MISJUDGE ME! HE COMES TO SERVE YOU! SEE HOW HE SALUTES YOU!
Captain America dans son face à face avec Hitler !

Le péril jaune

Dans le contexte des comics longtemps hostiles aux asiatiques, il convient de citer la série *Yellow Claw (Griffe Jaune)*, publiée de 1956 à 1957 par Marvel/Atlas Comics. Au demeurant, il ne s'agit ni plus ni moins que d'une resucée du Doctor Fu Manchu (sorte de Fantomas asiatique apparu dans les romans de Sax Rohmer), adapté à la sauce comics par Jack Kirby.

Depuis les années 20, dans des strips quotidiens comme *Buck Rogers*, la BD américaine regorgeait de ces tyrans chinois prêts à envahir le monde. L'originalité du monstrueux Yellow Claw venait de son adversaire, le bienveillant Jimmy Woo, agent chargé de son arrestation. Woo est l'un des premiers héros "non-caucasiens" à être apparu sans être le faire-valoir d'un personnage blanc. A bien des égards, l'agent Jimmy Woo préfigure ce que sera plus tard le S.H.I.E.L.D pour Marvel. Ce n'est qu'à l'aube des 70's que Marvel allait vraiment regoûter à l'espionnage à la sauce asiatique, en passant par le biais... du Kung-Fu. Sur la même vague "arts martiaux" qui nous amènera des héros comme Iron Fist ou les Fils du Tigre, Marvel ressort de la naphtaline les romans de Fu Manchu et lui invente un fils, artiste martial hors pair : Shang-Chi, le Maître du Kung-Fu (et accessoirement sosie saisissant de Bruce Lee). Refusant d'adhérer aux thèses de son père, Shang-Chi choisit le camp du Bien et est plus ou moins adopté par Sir Raston, un ponte des Services Secrets Britanniques. S'achevant au #125 (en juin 1983), *Master of Kung-Fu* sera l'une des plus longues séries de comics jamais consacrées à un héros asiatique.

Bruce L... euh, non : Shang-Shi, maître du Kung-Fu !

Top Cannon

Entre 1972 et 1974, Wally Wood publia dans les pages de *Overseas Weekly* (un magazine branché sexy et destiné aux militaires américains en garnison en dehors des USA), *Cannon*, les aventures d'un agent secret du même nom. Si par divers détails John Cannon rappelle assez James Bond (il a une secrétaire amoureuse de lui, genre "Miss Moneypenny"), cet agent-là tourne le dos à la technologie futuriste propre à Nick Fury ou à Jimmy Woo, pour un ton qui serait largement plus réaliste... si l'ambiance n'était pas aussi dénudée. Les deux ennemies jurées et pulpeuses de Cannon sont Madame Toy, une espionne asiatique et Sue Smith, une "taupe" soviétique. En gros, Toy, Smith et Cannon passent leur temps à se déshabiller pour un oui ou pour un non. On est un peu dans le contexte d'*OSS 117* ou de *Coplan* avec un brin d'humour en plus. Commencé comme un strip traditionnel (avec Cannon résistant aux charmes de ses plantureuses adversaires), l'histoire deviendra le reflet des désillusions de Wally Wood : Cannon finit plus ou moins par démissionner des services secrets, embourbé dans des histoires d'adultère, avant que Madame Toy ne finisse par le rejoindre. Tous deux font alors l'amour dans la campagne, dans une situation complètement irréelle qui témoigne cependant d'un début de relâchement de la Guerre Froide.

Opération Bouclier

Nick Fury a débuté comme soldat, héros de la Seconde Guerre Mondiale, dont Stan Lee écrivait les exploits de manière rétroactive. Dès *Fantastic Four vol.1#13*, (décembre 1963), Lee décide cependant de montrer ce que Fury est devenu dans l'ère contemporaine. De simple sergent, il est maintenant colonel dans les rangs de la CIA et aide les Fantastiques à lutter contre le Maître de la Haine, qui est en fait Adolf Hitler ayant survécu à la guerre. Il était logique de recourir à Fury pour lutter contre Hitler puisque dans le même temps, les aventures parues dans *Sgt. Fury and his Howling Commandos* montraient déjà les deux hommes face à face... vingt ans plus tôt. Mais l'épisode eut assez de succès pour que Stan Lee décide de ré-exploiter Nick Fury de manière contemporaine. Dans *Strange Tales vol.1#135*, l'agent Fury reprend donc du service non pas à la CIA mais dans une organisation fictive, le S.H.I.E.L.D, ce qui permettra à Jack Kirby, aux dessins, d'être plus libre et d'inventer autant de gadgets que bon lui semble. Parmi ceux-ci, de véritables icônes : l'héliporteur (une gigantesque forteresse volante continuellement entourée d'avions), les LMD (des androïdes qui servent de doublures aux agents) ou encore la corvette décapotable, équipée d'un système qui lui permet de voler. Idéologiquement, Lee et Kirby tentaient de tirer parti de la Guerre

SGT. FURY AND HIS HOWLING COMMANDOS
SGT. FURY AND HIS HOWLING COMMANDOS
CAPTAIN AMERICA
SGT. FURY AND HIS HOWLING COMMANDOS
TRAPPED IN HITLER'S REICHLAND...
FURY FIGHTS ALONE!

Froide sans oser directement s'y référer. Si Fury combattra quelques occasionnels espions communistes, le gros de sa tâche sera de lutter contre Hydra, une sorte de secte nazie, ou AIM, un collectif de scientifiques mettant en commun leurs ressources, version sublimée d'un kolkhoze délirant et maléfique.

Fury est rejoint dans cette agence par Timothy *DumDum* Dugan, ex-compagnon d'armes au sein des Howling Commandos mais aussi par la Comtesse Valentina De Fontaine, un agent dont l'uniforme prendra parfois l'allure d'un bikini et qui ne tardera pas à tomber dans les bras de Fury.

Le profil du personnage a changé : c'est un homme plein de contrastes, beaucoup plus qu'il ne l'était à l'époque des Howling Commandos. C'est que le S.H.I.E.L.D arrive à un moment où Marvel commençait à jouer la carte "Pop Culture", lorgnant vers la jeunesse et l'esprit de révolte qui l'animait. Alors, à l'heure où les jeunes manifestaient contre le Viet-Nam, utiliser un soldat censé être plus que quinquagénaire et conservateur, c'était courir le risque de passer à côté de la cible. Sauf si le héros connaît une certaine introspection. Sous le règne de Kirby, Fury s'interrogera sur son d'identité (avec la multiplication de LMD à son image), et celle des autres (par exemple le vrai nom du chef d'Hydra). Avec les dessins de Jim Steranko, Fury entrera dans le monde du psychédélisme. Par la suite (et parce que le temps élastique de Marvel fait qu'à partir de 70's, Fury serait censé être septuagénaire pour pouvoir avoir été le leader des Howling Commandos pendant la guerre et maintenant celui du S.H.I.E.L.D), le scénariste Gary Friedrich affinera les questions qui assaillent le héros. Il accuse désormais son âge (même si sur le plan biologique, on apprendra qu'une formule chimique spéciale lui vaut son apparente jeunesse) et s'interroge sur la montée des mouvements hippies, un peu désabusé, lassé de la guerre idéologique qu'il mène.

Agents Additifs

C'est d'ailleurs dans la même veine "désabusée" que surgiront la plupart des héros "agents secrets" qui seront créés pendant les années 70. Il ne s'agit même pas d'agents au sens strict mais plutôt "d'anciens agents". Le principe est simple. Là encore, c'est pour économiser les explications relatives à l'origine : il suffit d'expliquer que le nouveau super-héros est un ex-agent du FBI ou de la CIA, ce qui permet de justifier qu'il soit un athlète accompli, expert en armes. Ensuite chaque série prend un chemin assez différent. Travis Morgan, le Warlord de DC, après une mission d'espionnage au dessus du ciel russe, tombe dans le monde oublié de Skartaris et y devient le "Seigneur de la Guerre". Marc Spector, ancien de la "Compagnie", est devenu mercenaire avant de jouer à Moon Knight, le justicier émissaire du dieu égyptien de la vengeance. Prenez les X-Men par exemple : Wolverine est un ancien agent des services canadiens mais a aussi travaillé pour le FBI. Le Hurleur a lui, servi dans les rangs des brigades d'élite d'Interpol. Psylocke était membre du RCX, un service anglais et enfin, plus récemment, Moonstar, membre de X-Force et Shadowcat ont toutes les deux été des agents du S.H.I.E.L.D. Toujours chez Marvel, il faut aussi savoir que les parents de Peter Parker («*Spider*» quelque chose...) étaient des agents spéciaux qui furent tués par un agent communiste. D'ailleurs, la plupart des grandes séries de Marvel ont eut "leur" agent du S.H.I.E.L.D, que ce soit Clay Quartermain (chargé de la liaison entre le S.H.I.E.L.D et la Division Hulkbuster, qui pourchassait Hulk), Roberta Morse (chargée des explorations en Terre Sauvage et qui allait devenir plus tard Mockingbird, épouse d'Hawkeye), Jasper Sitwell (chargé de la sécurité de Tony Stark/Iron Man), Sharon Carter (girlfriend de Captain America), G.W Bridge (spécialisé dans les affaires de mutants), etc. Chez les Avengers, en plus de Mockingbird, Quasar ou encore le Faucon furent eux aussi à une époque des salariés du S.H.I.E.L.D. Le tout menant à une banalisation du S.H.I.E.L.D devenant une organisation surpeuplée, sans âme, souvent montré comme étant infiltrée par des agents renégats.

Bien entendu, DC n'avait pas attendu que Marvel nomme Nick Fury à la tête du S.H.I.E.L.D pour accoucher de ses propres corps d'agents secrets. Mais peu d'entre eux arriveront à rivaliser avec la polyvalence et le charisme visuel du S.H.I.E.L.D (rien, par exemple, qui égale des inventions comme l'héliporteur) et DC réussira surtout

dans la création d'équivalents d'Hydra ou d'AIM, avec des organisations comme celle de Kobra, HIVE ou l'Intergang, lesquelles, faute d'opposants "spécialisés" iront combattre Superman et d'autres héros traditionnels. Il faudra attendre mars 1988 (*Action Comics #598*) pour que DC crée Checkmate, une organisation récurrente qui non seulement aura sa propre série mais servira en plus de toile de fond aux aventures des autres héros de cet univers. Les agents de Checkmate sont porteurs d'armures aux couleurs jaunes et noires et sont une sorte de super GIGN, capable d'intervenir en toutes circonstances. Dès leur première apparition, ils sauvent d'ailleurs Metropolis d'une explosion nucléaire, dans des circonstances où Superman seul, aurait échoué. On notera dans leur organigramme la présence de Harvey Bullock, sorte de clone de Columbo, auparavant affecté aux patrouilles dans Gotham et habitué à de fréquentes rencontres avec Batman. Malheureusement, trop hermétiquement replié dans son petit coin, Checkmate ne décollera jamais vraiment et la série disparaîtra au bout de quelques années sans faire de bruit.

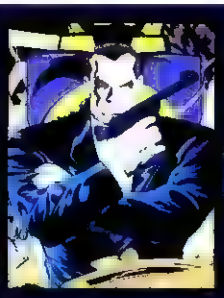
Lynch, fils de Fury ?

Dès ses premières séries, à l'heure où Image se créait, Wildstorm introduit un personnage secondaire récurrent : Lynch, directeur d'une mystérieuse organisation de type S.H.I.E.L.D, l'I.O (International Operations). Et d'ailleurs, l'influence de Fury sur Lynch est évidente. Pendant plusieurs mois, Lynch jouera ainsi les seconds couteaux, alors qu'on comprend par quelques références qu'il a été par le passé l'équipier de plusieurs héros de Wildstorm. Dans un premier temps, son rôle se borne à pourchasser les WildCATS, considérés comme des hors-là-loi. C'est la première mini-série *Gen 13*, dessinée par J.Scott Campbell, qui lancera vraiment la popularité de Lynch, tout en définissant mieux l'historique du milieu espion/aventurier de Wildstorm. Il y plusieurs années, une équipe gouvernementale intitulée Team-7 accomplissait toute sorte de missions secrètes. Au cours de l'une d'entre elles, les membres de Team-7 (dont Lynch, Grifter, Deathblow, Backlash mais aussi l'actuel leader de Wetworks) se sont retrouvés infectés par un agent mutagène, leur donnant le potentiel de posséder des pouvoirs surhumains. Bien des années plus tard, les enfants de Team-7 sont traqués et enrôlés de force dans le projet Gen 13, qui vise à éveiller en eux ce potentiel. Apprenant cela, Lynch se rebelle et prend alors le rôle de mentor des Gen 13. Par la suite, Lynch gagnera ses galons de "gentil".

James Bond Girls

Dès la fin des années 60, la Veuve Noire change de camp, par amour pour Œil de Faucon et devient une alliée occasionnelle des Vengeurs. Stan Lee puis Roy Thomas, pour éviter de surpeupler le groupe (et parce qu'une équipière venue de l'Est était peut-être trop avant-gardiste pour l'époque), expliquent alors qu'elle a été recrutée par le S.H.I.E.L.D et qu'elle remplit

Des agents très spéciaux



Chez Marvel, la série "What If ?", avec son lot de mondes alternatifs, est bien entendu une véritable mine d'histoires où des super-héros se retrouvent agents, voire directeurs du SH.I.E.L.D. C'est le cas pour What If vol.2 #7, signé Rob Liefeld, dans lequel Wolverine, au lieu d'avoir suivi le Prof X chez les X-Men, a choisi la voie du SH.I.E.L.D. L'épisode se finit avec la mort de Nick Fury et c'est l'agent Logan qui le remplace à la tête du S.H.I.E.L.D. Ironiquement, dans cet univers, le fait d'avoir un mutant à la tête de l'organisation a pour effet d'étouffer dans l'œuf toutes les tentatives gouvernementales (genre les Sentinelles) de s'en prendre aux mutants et Logan est ainsi bien plus utile au rêve de Xavier qu'en tant qu'X-Man. On note également beaucoup d'autres histoires dans la même série qui sont liées à Captain America. Dans certaines, c'est lui et non Nick Fury qui hérite de la direction du S.H.I.E.L.D, dans une autre c'est Bucky, vivant, qui en devient le chef. Autre What-if, autre monde : celui où l'accident du jeune Matt Murdock lui vaut d'être repéré par les forces du S.H.I.E.L.D... avant que le père Murdock se fasse assassiner. Du coup, le vieux boxeur est sauvé et laisse tomber les combats puisque la paye de son rejeton, qui utilise ses super-sens pour devenir agent gouvernemental, suffira à les faire vivre. En dehors de What If, Susan Storm, d'habitude connue comme l'Invisible des Fantastic Four, a réussi par le biais de l'univers Amalgam, à faire, elle aussi, partie du S.H.I.E.L.D. Elle n'est pas la seule : de manière surprenante, même des personnages de DC ont profité du même cross-over pour y faire leur entrée : ainsi Bruce Wayne Agent of S.H.I.E.L.D #1 nous montre ce qui se serait passé si Wayne, au lieu de se déguiser en Batman, était devenu un fonctionnaire fédéral. Mais l'espion alternatif le plus hilarant n'a rien à voir avec le S.H.I.E.L.D : dans L.E.G.I.O.N. Annual 5, chez DC, le fou furieux cosmique Lobo se retrouve transposé dans un univers où il est, vous l'aurez compris, agent secret. Sa première réplique "Lobo... James Lobo !". <XF>

des missions free-lance, ce qui explique qu'elle ne soit plus dans les pattes des Avengers. Pourtant, on la retrouvera à partir du début des 70's dans d'épisodiques aventures solo, comme dans *Amazing Adventures*. En effet, au moment de la libération de la femme, Marvel doit bien se rendre à l'évidence : la firme ne dispose pas de 36 héroïnes capables d'être les vedettes d'une série d'action. Après un virage vers une carrière beaucoup plus super-héroïque (due à ses relations avec Daredevil, les Champions puis, enfin, en tant que membre des Vengeurs), on ne la retrouvera dans le monde de l'espionnage, qu'à l'aube des 80's, dans *Marvel Fanfare*, où elle est alors dessinée par Pérez. Plus récemment, Kurt Busiek a délibérément décidé de l'écarter de la renaissance des Vengeurs, pour revenir aux bases et en refaire une sorte d'espionne. La somptueuse mini-série qui vient de sortir aux USA, sous le label Marvel Knights, la consacre dans ce poste, tout en la remettant sous les spotlights.

J. Scott Campbell, remettra aussi le nez dans le filon de l'espionnage, peut-être inspiré par ses expériences passées avec *Gen 13* et Lynch. D'où la réponse à une drôle de question : à quoi ressembleraient les films de Bond si on virait Brosnan en ne gardant que les Bond Girls ? Réponse : *Danger Girl*, un titre au singulier qui désigne une équipe d'héroïnes capables de faire battre notre cœur tant pour les actions qu'elles mènent que pour leur plastique impeccable. Le #1 débute avec le recrutement de la jeune et jolie Abbey Chase dans ce groupe (où opèrent déjà Sidney – sorte de Liz Hurley qui s'habillerait chez le même tailleur

Mon ami le Traître!

En dehors de l'espionnage traditionnel, l'infiltration est un cas de figure relativement courant dans bon nombre d'histoires de super-héros. Passage en revue de quelques traîtres célèbres...

Captain Marvel

On se souvient surtout de Captain Marvel (de Marvel) comme le "protecteur de l'univers". Mais à la base, dans *Marvel Superheroes #12* (décembre 1967), le noble héros cosmique est... un traître, un espion envoyé sur Terre par la race Kree pour nous détruire. Ironiquement, dès qu'il arrive sur la planète, les Terriens voient en lui un héros. Tandis que ses supérieurs chercheront à tirer profit de ce quiproquo, Mar-Vell, au contact des humains, découvre, un peu comme le Surfer d'Argent avant lui, que notre race n'est pas si nuisible qu'il le pensait et finit par prendre la défense de la Terre avant d'être considéré comme un déserteur par les Kree. Nouvelle ironie : les humains ont appris entretemps la mission de Mar-Vell et se mettent à le pourchasser. Il faudra alors bien des années pour que le malentendu se dissipe...

Chez les Vengeurs

Quel a été le groupe qui a été le plus trahi ? Ce sont peut-être les Vengeurs : le défilé des traîtres commence dès *Avengers vol.1#9* (octobre 1964), avec Zemo qui plante en leur sein Wonder Man, secrètement l'un des Maîtres du Mal. Ce dernier, réussissant à piéger tous les Vengeurs de l'époque se ravisera et les sauvera, préférant mourir (ce ne serait jamais que sa première mort) que de trahir ses nouveaux amis. Second à jouer les infiltrateurs, le Sabreur prendra avantage d'un faux hologramme d'Iron Man pour se faire parrainer dans le groupe (*Avengers vol.1 #20*, août 1965). Crédules, les Vengeurs marcheront dans la combine et en feront un membre... qui se retournera contre eux dès la fin de l'épisode. Mais la plus spectaculaire des trahisons chez les Vengeurs fut celle de Tony Stark/Iron Man (crossover *The Crossing*), dans des circonstances qui n'ont toujours pas été complètement éclaircies : Iron Man aurait été depuis des années un agent de Kang, infiltré chez les Vengeurs pour les détruire. Là aussi, Iron Man, après avoir tué deux ou trois personnages de second ordre, réalisera son erreur et trouvera la mort en se rachetant... Dans le *Retour des Héros*, le Iron Man original est, semble-t-il de retour, et les Vengeurs ne semblent pas lui tenir rigueur d'une quelconque trahison passée. Il y a donc sans doute une explication qui reste à venir, et que Kurt Busiek, l'actuel scénariste de Iron Man et des Avengers se refuse à donner... pour l'instant.

Chez les X-Men...

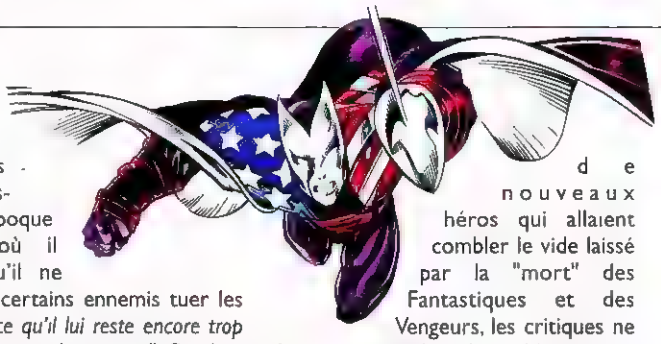
Côté trahison, Gambit traîne beaucoup de casseroles derrière lui (voir notre fiche parue dans CB#9). S'il a rencontré Tornade de manière apparemment fortuite, c'est bien dans l'idée d'infiltrer les X-Men qu'il est entré

DC...mulés!(sic)

Bon, OK, les revues Marvel sont pleines de traîtres. Mais on en trouve aussi chez les autres, même si le dosage n'est pas si poussé. On se souviendra par exemple de Terra, membre des Jeunes Titans dont nous vous parlions le mois dernier et qui travaillait pour le compte de Deathstroke. La Tomorrow Woman de JLA#5 était aussi une espionne qui perdit la vie au cours de sa première mission (c'est marrant cette habitude qu'ont les

que Mme Peel ou la Veuve Noire – Natalia, une Estelle Halliday qui préférerait le monde des armes à celui de la mode –, et Silicon Valérie, experte en informatique). Ces "drôles de dames" ont un mentor : Deuce, un agent secret à la retraite. Et s'il vous fallait des indices prouvant que ce dernier est en fait un Bond vieillissant, Deuce est le sosie frappant de… Sean Connery dans le film *Medicine Man* ! Côté ennemis, mis à part le gotha des espions, voleurs et assassins internationaux, les filles de *Danger Girl* doivent faire face à un mystérieux mouvement para-nazi, un peu ce qu'avait été Hydra pour le SH.I.E.L.D. Les "Filles du Dange " sont d'ailleurs sans doute l'évènement le plus dynamique qui soit arrivé au genre des espions dans les comics : le public ne s'y est pas trompé et en a fait la série "espion" la plus populaire de ces trente dernières années. Sans doute la plume de Campbell n'est pas étrangère à ce succès, tant il livre là de plantureuses pin-ups. Mais plus que l'aspect "girls", DG se défend très bien sur le plan de l'action, grâce à un découpage digne des meilleures productions cinématographiques. De quoi nous tenir en haleine mois après mois… et relancer la mode ! Ce n'est sans doute que le début d'une certaine renaissance de l'espionnage et du contre-espionnage dans les comics ! Autant dire que l'espionnage, ce genre qu'on pensait désuet pourrait bien être une tendance "hot" dans les années qui viennent.

<Xavier Fournier>



dans le groupe, comme insinué dans plusieurs passages de l'époque Jim Lee où il explique qu'il ne laissera pas certains ennemis tuer les X-Men *"parce qu'il lui reste encore trop de choses à apprendre sur eux"*. Ce n'est pas sa nouvelle série régulière, commencée depuis quelques mois aux USA qui va nous convaincre de l'honnêteté du personnage : travaillant pour un nouveau patron, il n'hésite pas à utiliser ses liens avec les X-Men pour s'approprier les inventions de Moira Mac Taggert ou pour commettre d'autres actes du même genre. C'est une affaire à suivre…

Les Thunderbolts

Juste après Onslaught, quand Marvel commença à promouvoir un nouveau titre, *Thunderbolts*, censé être composé de nouveaux héros qui allaient combler le vide laissé par la "mort" des Fantastiques et des Vengeurs, les critiques ne furent pas tendres. Le public jeta un œil à peine curieux sur les premières apparitions du groupe. Et le premier épisode de la série ne se serait pas révélé plus original si, à la dernière page, après avoir été adopté par les citoyens du Marvel Universe, les Thunderbolts ne s'étaient pas révélés être… Les Maîtres du Mal, lancés dans l'un des plans les plus ambitieux de ces dernières années : infiltrer la communauté super-héroïque et s'emparer de ses secrets. Le seul effet de surprise suffit à faire de *Thunderbolts* l'une des séries marquantes de 1997 et le scénario de Kurt Busiek transforma des vilains peu imaginatifs en héros.

En France, alors que nous arrivons au stade où les Thunderbolts vont être démasqués, l'effet de trahison ne va pas s'estomper dans la série, bien au contraire : à commencer par savoir qui est le traître qui révèle au S.H.I.E.L.D. les secrets de Zemo. En fait, si Thunderbolts trahit quelque chose, c'est surtout les idées préconçues du lecteur. Rien n'y finit jamais comme on le pensait et ce n'est pas l'arrivée d'un ex-vengeur, d'ici quelques mois, qui va calmer les choses.

<X.F.>

traîtres de mourir). La Légion des Super-Héros fut elle aussi un beau repaire de traîtres : normal, ses membres sont tellement nombreux qu'ils forment presque une armée. Facile, donc, d'inventer périodiquement des espions qui se glissent dans leurs rangs. L'un des plus célèbres Légionnaires-traîtres fut Nemesis Kid, qui se fit recruter tout en cherchant à discréditer les autres nouveaux de l'époque (comme Karate Kid) et, bien sûr, à détruire la Terre (Adventure Comics #346/347, juillet/août 1966).

ALPHA OMEGA

IMPORT US

Précommandes :

Previews offert dès 200f

Comics : $à 6f 50

Abonnements :

pour 6 n° achetés, le 7eme offert

copyright J S Campbell

Appelez nous au

(33) 0 320 319 375

Fax : 0 320 559 054

COMICS,

Back Issues,

Witchblade 1 à 10, Spawn 1 à 50,

Uncanny X-men, Spiderman,

Superman, Batman,

Marvel, Image, DC, Chaos, etc...

TOYS,

Southpark, Startrek, Starwars,

Witchblade, Spawn, X-files...

PRODUITS DERIVÉS

Stands-up, Posters, Vidéo,

Trading-cards, Gaming Cards...

Envoyez nous vos listes

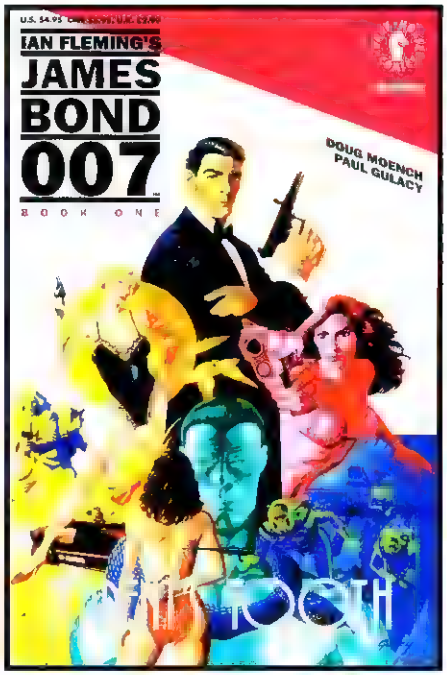
ALPHA OMEGA Librairie

25, rue de la Clef -59800 LILLE

A proximité Opéra et Grand'Place

James Bond
Agent (secret) Comics (discrets)

Contrairement à ses "homologues" X-9, Nick Fury ou Modesty Blaise, James Bond n'a pas vu le jour dans un comic-book mais dans une série de livres signés Ian Fleming. Malgré les réticences de son créateur, 007 est cependant devenu très tôt un héros de comics. Regard sur quarante cinq ans d'espionnage sur papier.



L'espion anglais le plus connu au monde est apparu très tôt dans le monde des comics. Et pourtant son créateur, Ian Fleming n'y croyait pas du tout ! Ceci étant, la tentation était trop forte (et le chèque aussi !) : en avril 1957, (soit 5 ans avant le premier film cinéma) James Bond déboula en bandes dessinées. La première histoire fut adaptée du roman *Casino Royale* par un journaliste du quotidien Daily Express (dans lequel il allait paraître) et dessinée par John Mc Lusky. N'ayant pas de visage d'acteur pour composer son James Bond, Mc Lusky s'inspira du portrait-robot de 007 (modélisé d'après les traits du champion de golf Henry Cotton), que Fleming avait fait faire en gommant le côté glamour. Ce Bond était bien l'agent froidement professionnel des romans mais perdait son style "british" au profit d'une attitude nettement plus virile. En dépit de cela, le comic-strip fut un succès et dura jusqu'en 1963.

Cette année-là, *Showcase#43* (DC) met en scène la première apparition de James Bond dans un comic-book americain. Ce n'est pas à proprement parler une nouvelle création, mais une publication d'histoires dessinées pour la série anglaise et jamais éditées. Malheureusement, l'édition publiée suite au succès du premier film de la série, est mutilée par l'éditeur américain : les scripts sont censurés, les dialogues remaniés, les images retouchées et les couleurs modifiées. Une édition "politiquement correcte" qui n'honore pas DC Comics.

James Bond Contre Dr No, le film avec Sean Connery changea la donne. James Bond revient dans la BD anglaise en 1965 sous la plume de Yaroslav Horak. Ce dernier va imprégner sa marque sur Bond avec un style moins travaillé que son prédécesseur mais beaucoup plus dynamique. Horak aura même la possibilité d'écrire des aventures de 007 de son cru. Il dessinera la série jusqu'en 1977. La France aura même droit à son lot de strips de 007 : France-Soir en publiera quotidiennement des extraits d'octobre 64 à octobre 70.

Mais à mesure que la popularité des films grandit, celle des comics décroît. Une véritable injustice ! Car les comics de cette époque étaient largement plus fidèles à l'œuvre de Ian Fleming que tous les films tournés après sa mort. Et pourtant, les adaptations des productions cinéma tiendront le haut du pavé à partir de là. Marvel s'intéresse à 007 dès 1981 en adaptant *Rien que pour vos Yeux* (Larry Hama/Howard Chaykin). Le format à l'époque est plus grand que le traditionnel 17x26 cm. On y trouve en bonus des photos du film et des notes de production. Deux ans plus tard, Marvel s'attaque à *Octopussy* sur le même modèle avec cette fois un artiste anglais, Paul Neary aux dessins. Mais dans les deux cas, l'adaptation n'est que le pâle reflet du film, lui-même inspiré du roman…

En 1989, Eclipse Comics récupère la licence James Bond et produit d'abord trois numéros au format Prestige : *Permission to Die*. Puis l'éditeur charge Mike Grell de l'adaptation de *Permis de Tuer* la même année. Mais Grell n'a malheureusement aucun sens du rythme et son travail a l'air d'avoir été bâclé !

Eclipse jettera finalement l'éponge et refile la licence à Dark Horse en 1992 qui publie aussitôt trois autres one-shot Prestige (par Doug Moench et Paul Gulacy). Dans *Serpent's Tooth*, Bond part à la recherche de 009, porté disparu en enquêtant sur une affaire de sous-marin nucléaire. En chemin, il se frotte à l'ignoble Indigo, un généticien à la face de reptile ! Un excellent travail même si le traitement "fantastique" peut paraître une hérésie. Dark Horse éditera encore plusieurs bonnes aventures de l'espion britannique (comme *Silent Armaggedon*, *Shattered Helix*, …) jusqu'en 1995.

C'est alors à Topps de tenter sa chance avec des adaptations de *Golden Eye* puis avec une série de courte durée (3 épisodes dont un inédit !) basée sur l'interprétation de Pierce Brosnan en 1996, sans succès malgré les talents de Don Mc Gregor et Claude St-Aubin.

Gageons que Bond replongera bientôt dans l'univers des comics, maintenant que la franchise a été remise à flot par l'acteur irlandais.

<Philippe Lombard>
+ <Fabrice Sapolsky>

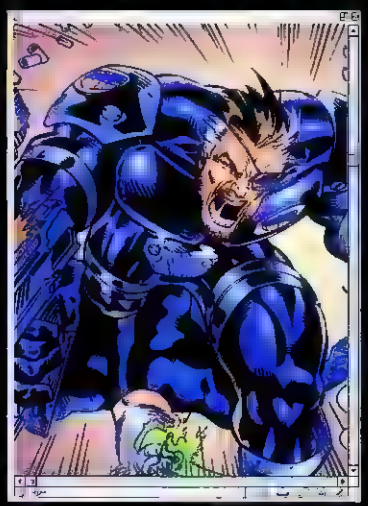
S_H_I_E_L_D

MANUEL A DESTINATION DES AGENTS

//: Profile

(Note: pour des questions de sécurité, aucune photo ne sera utilisée pour l'illustration du présent dossier et seuls seront imprimés des dessins effectués par des artistes assermentés)

HISTOIRE ET BUTS DU SHIELD:



En dehors des différentes menaces liées au terrorisme international qu'ont couramment à combattre des structures du style CIA, l'Amérique et ses alliés ont eut à faire face, depuis la Seconde Guerre Mondiale, à un flot croissant d'organisations subversives dont le niveau technologique devance de plusieurs années celui de la majeure partie des pays occidentaux. Créé en particulier pour lutter contre Hydra (qui, après un fonctionnement marginal dans les années 40 était devenue une organisation comptant plusieurs dizaines de milliers de membres à travers le monde), les missions du SHIELD nous ont amené à combattre aussi des groupes qui étaient à l'origine des subdivisions d'Hydra, comme l'A.I.M., l'Empire Secret, etc. La défense de la sécurité nationale a également fait que le SHIELD s'est parfois chargé d'affaires relevant des questions "supra-humaines", comme la gestion des cas de Hulk, de Magneto et enfin de divers terroristes affiliés aux milieux mutants, tels les X-Men. Une des plus récentes campagnes de ce genre a été la poursuite des criminels connus sous le nom des Maîtres du Mal (voir dossier Thunderbolts).

Le SHIELD a été fondé il y a une douzaine d'années par un homme dont l'identité a toujours été tenue secrète, afin de préserver la sécurité de sa famille. C'est cet homme qui fut le premier directeur principal du SHIELD. Hélas, dans cette période initiale, les procédures de sécurité du S H I E L D n'étaient pas encore au point et ce premier directeur fut assassiné au bout de quelques semaines à peine. Le directoire lui choisit alors comme successeur le Colonel Nick Fury, qui s'était illustré maintes fois depuis la Seconde Guerre Mondiale et qui, en outre, avait déjà eu maille à partir avec le Baron Von Stucker, l'homme qui avait fondé Hydra en 1941. C'est le Colonel Nick Fury qui a façonné le SHIELD sous la forme que nous lui connaissons aujourd'hui. Il est devenu emblématique de notre organisation, même si en diverses occasions d'autres que lui ont assumé la charge de directeur principal. Outre le Colonel Fury, les principaux directeurs successifs furent le major Dugan, Valentina De Fontaine, Mikhail Fury (fils du Colonel Nick Fury) et plus récemment G.W. Bridge. Originellement, l'acronyme SHIELD signifiait "Supreme Headquarters International Espionnage Law Enforcement Division". Il y a quelques années, lors de la refonte de l'organisation après l'affaire des Deltites (voir chapitre Infiltrations), Nick Fury a rebaptisé le SHIELD "Le" SHIELD. Il est principalement financé par divers budgets occultes du Département de la Défense de notre pays. Sa vocation est cependant internationale dans la mesure où, à travers divers types d'accords comparables à l'OTAN, nous assurons la défense de pays alliés. A l'origine, la plupart des agents étaient d'origine américaine mais, au fur et à mesure que l'ONU a accru son soutien financier, d'autres nationalités nous ont rejoint. C'est ainsi qu'on trouve des agents originaires du Wakanda, d'Europe et même, depuis le dégel des relations, de l'ex-Bloc de l'Est (alors que le SHIELD avait lutté longtemps contre certaines activités soviétiques). Parmi les pays où le SHIELD n'a pas de présence officielle, on peut citer, entre autres, la Lavtérie ou Atlantis (même si ce pays est affilié à l'ONU).

LES DIFFERENTES DIVISIONS DU SHIELD:

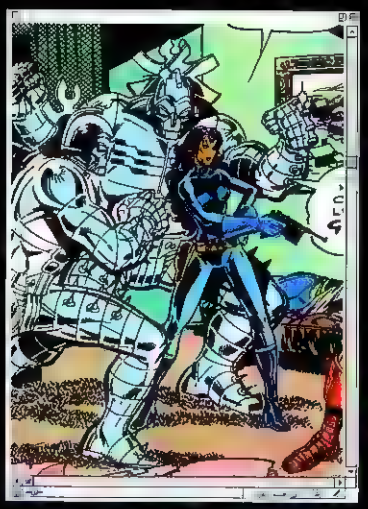
Affaires internes: créées à la suite de multiples cas d'abus de pouvoir de la part d'agents du SHIELD, les Affaires Internes ont la mission de débusquer tout espion parmi nous qui tenterait d'infiltrer l'organisation. Mais dans certains cas, elles ont aussi permis de traiter les cas d'agents qui avaient outrepassé leurs droits et mis en danger la vie d'autres agents ou de civils. Ce fut le cas de l'ex-Directeur Régional Karl Delandan (dossier

Marvel Team-Up vol.1 #95, démasqué par l'agent Roberta Morse, etc). Originellement placées directement sous le contrôle du Colonel Fury, les Affaires Internes furent un temps dirigées par le directeur spécial Jasper Sitwell.

Services Techniques et Technologiques: Vu l'envergure des technologies avancées utilisées par nos agents, les services techniques sont de première importance puisque ce sont eux qui produisent et entretiennent la majeure partie de notre armement et de nos installations. Originellement, le SHIELD utilisait comme fournisseur d'armes et de technologie la société Stark International. Mais d'une part, l'industriel Anthony Stark, qui possédait alors S.I., s'est progressivement retiré de la vente d'armes après qu'une mine l'ait grièvement blessé en Asie. D'autre part, les responsables du SHIELD n'ont pas apprécié que Stark refuse de leur céder les plans de l'armure de son garde du corps, le héros Iron Man, alors qu'une production en masse de cette armure aurait sans doute sauvé la vie de bien des agents. Les designs de Stark ont cependant permis de créer les versions initiales des Mandroids, un escadron de porteurs d'exo-squelettes qui interviennent dans les cas où il faut affronter une résistance d'ordre supra-humain. Dès l'origine du SHIELD, des mesures avaient été prises pour que l'organisation ait son propre service d'expérimentation technologique, ne serait-ce que pour ne pas être dépendante d'un seul fournisseur. Ce service, développé sous le contrôle du Professeur Levine (aujourd'hui décédé), a vu croître son activité au fur et à mesure du retrait de Stark. Même si Anthony Stark, à travers son actuelle entreprise Stark Solutions, fournit encore quelques équipements, la plupart de la technologie utilisée par le SHIELD est désormais produite par les différents Services Techniques et Technologiques de l'organisation.

EXTECHOP [SOUS-DIVISION DES SERVICES TECHNOLOGIQUES]:

Extechop est la division cybernétique du SHIELD, tout en remplissant le rôle de laboratoire de recherche en matière d'armes nouvelles (voir dossier Elektra). Son rôle premier est de sauver la vie des agents grièvement blessés en mission et de rendre opérationnels ceux qui sont devenus handicapés dans l'exercice de leurs fonctions. Régulièrement, nos nouveaux agents s'étonnent du fait de reconstruire de toute pièce des agents, voire de les transformer en cyborgs, et y voient un acte immoral. Nous vous rappelons cependant qu'à votre arrivée sur l'Héliporteur vous avez signé un document de décharge, léguant votre corps à la science. Simplement, le SHIELD considère que votre corps appartient déjà à la science et à la défense du monde libre et qu'il serait inutile d'attendre votre décès pour exploiter ce potentiel.



Parmi les nombreux succès d'Extechop figure le programme de réhabilitation d'anciens criminels (qui, en échange de leur participation au projet, disposent d'une remise de peine totale). Malheureusement, les deux cyborgs les plus perfectionnés issus de ce dispositif, les agents Garett et Perry, ont été victimes de troubles mentaux, ce qui a causé une mise en parenthèse de ce projet.

Mains: La section clonage d'Extechop n'a rencontré que des succès limités et n'a pas réussi à mettre au point de véritables clones à proprement parler. Les créatures qui en ont résulté, créées à base d'ADN humain mais aussi de divers animaux, sont les êtres qu'on appelle familièrement les "Mains". Les quelques Mains viables participent en tant qu'assistants au fonctionnement des activités d'Extechop.

Sur une note plus gaie : vous serez sans doute heureux d'apprendre qu'à l'inverse, la sous-division Projet Nemesis d'Extechop travaille depuis quelques temps à la mise au point d'agents du SHIELD entièrement artificiels, les androïdes Nemesis (voir dossiers Cable). En raison des réserves financières émises par le Président des Etats-Unis, seule une dizaine de ces androïdes sont actuellement en construction. Le but étant qu'à terme, les agents humains puissent être remplacés par des Nemesis et que les pertes en vies humaines soient ainsi évitées. Cependant, il faudra sans doute de nombreuses années pour mettre au point les Nemesis. Comme l'a prouvé par le passé l'exemple des LMD, le SHIELD ne peut pas, à l'heure actuelle, accorder sa pleine confiance à des êtres artificiels, susceptibles de pannes ou pouvant être victimes de reprogrammations. A l'heure actuelle, le Projet Nemesis fonctionne sous la direction du Docteur Belgrade, qui a lui-même profité des améliorations cybernétiques proposées par Extechop.

DIVISION ESP [SOUS DIVISION DES SERVICES TECHNOLOGIQUES]:

Un certain nombre des organisations ennemies utilisent des technologies relatives à la télépathie, voire au paranormal. En guise de défense, le SHIELD prend soin pendant la période d'instruction de dépister tous les nouveaux agents qui font preuve d'un potentiel télépathique notable. Attention : les télépathes de la Division ESP ne sont pas forcément des mutants (même si quelques-uns le sont), mais souvent des humains chez qui cette capacité a été sur-entraînée. En théorie, la présence d'agents ESP rend impossible toute attaque télépathique contre

l'Héliporteur ou les autres installations du SHIELD. Une autre activité de l'ESP est l'enregistrement de "bandes télépathiques", qui sont ensuite placées à l'intérieur de LMD spéciaux afin d'infiltrer des opérations ennemies. Des télépathes adverses de niveau normal peuvent ainsi se laisser prendre en croyant "entendre" des pensées là où il n'y en a pas.

Mandroids: Utilisés dans les cas où il faut contenir des individus possédant des super-pouvoirs, les Mandroids ont ainsi permis d'entendre en interrogatoire, des gens comme les Vengeurs alors que ceux-ci cherchaient à s'y soustraire. Depuis un incident entre les Mandroids et Iron Man, la technologie initiale des armures a été détruite, obligeant le service technique à complètement les réinventer.

LMD: Les Life Model Decoys sont des robots construits littéralement à l'image de l'homme. Certains d'entre eux sont à ce point semblables à un être humain qu'il faudrait une autopsie très approfondie pour les démasquer. Construits par Stark Enterprises, les LMD ont été mis en circulation pour compliquer la tâche d'éventuels assassins qui voudraient s'en prendre aux principales figures du SHIELD. C'est ainsi que des LMD à l'effigie du Colonel Fury lui ont plusieurs fois sauvé la vie. Malheureusement, il est également arrivé que des LMD soit reprogrammés pour se retourner contre notre organisation et dans ces conditions il a toujours été très difficile de les identifier.

Force Féminine: La Force Féminine est une section du SHIELD qui est aujourd'hui dissoute. A l'arrivée du Colonel Fury, le nombre d'agents féminins au sein de nos forces était très marginal, pour ne pas dire inexistant. Le Colonel Fury créa alors la Force Féminine, une section exclusivement composée de femmes. Parmi les agents les plus gradés, on trouvait la Comtesse Valentina De Fontaine et l'agent 13 (Sharon Carter).

Aides aux projets extérieurs: Au cours de son histoire, le SHIELD a prêté main forte à différents projets qu'il n'avait pas initiés mais qui touchaient à la sécurité (inter)nationale. C'est ainsi qu'un bataillon de nos agents, placé sous la responsabilité de l'officier spécial Clay Quartermain, est longtemps resté posté à la Base Militaire Hulkbuster One, dans le cadre de la lutte contre la menace posée par le docteur Bruce Banner. Clay Quartermain a même, dans certaines occasions, assumé le commandement de la base, quand les militaires étaient dans l'incapacité de le faire.

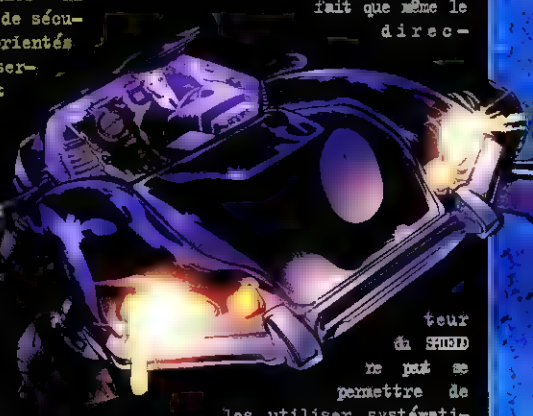
EQUIPEMENTS DU SHIELD ET DE SES AGENTS:

(Note: ci-joint une brève description des équipements liés au SHIELD. Pour des questions de sécurité, seuls les agents orientés vers un poste au sein des services techniques auront accès à un listing exhaustif de nos instruments et de leur fonctionnement)

Uniforme: L'uniforme standard des agents du SHIELD est une combinaison ergonomique, à base de Kevlar et de matériaux ignifugés. Elle est donc capable, dans une certaine mesure, de jouer le rôle de combinaison pare-balles (contre de petits calibres) ou anti-incendie. Si la combinaison standard est de couleur bleu foncé, les agents utilisent également en certaines occasions un uniforme vert pâle, le plus souvent dans le cadre de raids sur des bases hostiles. Le vert joue alors un rôle de camouflage.
La version bleue de l'uniforme permet d'identifier le rôle des agents, grâce à la couleur des harnais qui l'accompagne:
Niveau 1 : directeurs exécutifs
Niveau 2 : directeurs spéciaux
Niveau 3 : directeurs régionaux
Niveau 4 : officiers spéciaux
Niveau 5 : officiers régionaux
Niveau 6 : agents de terrain
Niveau 7 : administrateurs
Niveau 8 : techniciens

Note: les personnels de niveau 7 et 8 choisissent souvent de porter, dans le cadre de leur travail, des vêtements civils (par exemple des blouses pour les techniciens). Le règlement interne des services le prévoit donc. Par ailleurs, la classification par niveaux n'est pas à confondre complètement avec la notion de grade : s'il est bien évident que les niveaux 1 et 2 ont autorité sur les autres, un administrateur peut, selon son grade, avoir la prédominance sur un directeur régional. De même, les niveaux ne permettent pas toujours l'accès aux dossiers classés secret défense : par exemple, les techniciens ont souvent accès à des technologies d'avant-garde qui restent inconnues des niveaux 3 à 7.

Vêtements blindés: Certains de nos agents ont porté en diverses occasions des "vêtements blindés", qui ont les mêmes avantages qu'un gilet pare-balles tout en gardant la même discrétion que des vêtements de ville. Ils ont en particulier sauvé la vie plus d'une fois au Colonel Nick Fury. Le seul problème est leur prix de revient, qui fait que même le directeur du SHIELD ne peut se permettre de les utiliser systématiquement. Et il est bien évident que de nouvelles recrues telles que vous n'y auront pas accès avant de nombreuses années de métier.



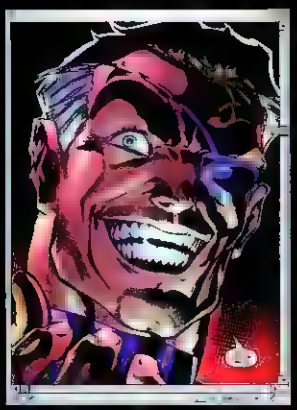
Voiture volante modèle 2: L'un des équipements les plus connus du SHIELD est la "voiture volante", développée pour nous à l'époque de la création de l'organisation par Stark Industries. Sous la forme d'une voiture de sport (la carrosserie extérieure peut varier, d'où des différences apparentes quant à la marque de la voiture), l'engin est convertible en un véhicule volant à décollage semi-vertical.

La Voiture Volante est équipée de missiles, d'une mitrailleuse automatique et d'une liaison satellite permanente. 2000 engins de ce type sont en service, mais leur usage reste limité aux plus hauts gradés du SHIELD. Par ailleurs, il est déconseillé de se servir de la VV5 dans des missions de type filature : même en mode "automobile normale", la plupart des VV5 ont, en raison de la nature du moteur, l'apparence de voitures de grand standing. N'importe quel agent débutant d'Hydra finirait par remarquer une Corvette dans son rétroviseur. Prendre de préférence des véhicules civils plus anodins.

BASES MOBILES DU SHIELD: L'HELIPORTEUR:

Contamination du personnel:

Afin d'éviter toute contamination d'origine gazeuse ou bactériologique, l'Héliporteur est un lieu hermétique dont l'air, recyclé, circule en circuit fermé. Néanmoins, certains de nos ennemis les plus pugnaces ont trouvé à l'occasion le moyen de retourner contre nous ce système ou de le détourner. C'est ainsi que le Crâne Rouge a, en une occasion, réussi à transformer tous les membres du personnel présent à l'intérieur de l'Héliporteur en des répliques de lui-même, lors d'une tentative d'assassinat de Captain America visant à obtenir l'accès à l'armement de l'Héliporteur.



L'Héliporteur a également été victime par le passé de contaminations d'ordre muta-génétique, comme dans le cas de l'agent Dooley qui, lors d'une enquête menée sur Miss Hulk (dossier Sensational She-Hulk Graphic Novel), a été infectée par une race de cafards mutants et super-intelligents. Sous leur contrôle, l'agent Dooley a tenté de faire exploser le moteur nucléaire de l'Héliporteur, sans doute dans l'intention de déclencher une plus grande mutation de cette race. Grâce à l'intervention de Miss Hulk, le pire a été évité et le moteur n'a pas explosé, même si l'Héliporteur utilisé à cette époque a fini à la casse.

Infiltrations: La plus terrible des infiltrations connues par le SHIELD reste à ce jour celle des Deltites (dossier Nick Fury Versus SHIELD #1 à 6), lors de laquelle différentes factions ennemies ont réussi à reconstruire génétiquement la plupart de nos principaux agents et gradés, prenant alors le contrôle effectif du SHIELD et de toutes ses installations. Nick Fury, en compagnie d'une poignée d'agents, est arrivé à vaincre les Deltites et a depuis complètement réorganisé le SHIELD afin d'éviter à nouveau ce genre de mésaventures.

STATIONS ORBITALES:

En plus de l'Héliporteur en activité, le SHIELD utilise une station orbitale, la plupart du temps en orbite géo-stationnaire au-dessus des Etats-Unis. Au fil des ans il y a eu plusieurs stations:

1) Station Space Watch: La première de nos stations orbitales. Elle a été construite par les entreprises Stark dans les premières années d'existence du SHIELD et a servi en particulier à lutter contre Hydra lors de la première campagne moderne de l'organisation terroriste. Par la suite abandonnée en raison de son coût de fonctionnement très élevé, elle a été attribuée à d'autres projets gouvernementaux dont le dernier en date fut l'opération Sentinelles menée par le Docteur Lang (voir dossier X-Men). Cette station,

d'abord très endommagée par les terroristes mutants du groupe X-Men, a finalement été détruite à la suite d'un combat opposant Hulk au Master Mold/Moule Initial (dossier Incredible Hulk).
(Note: Il ne faut pas confondre la station orbitale Space Watch avec la station Skywatch, utilisée plus récemment par Stormwatch, une extension de l'ONU comparable à notre organisation mais sans rapport avec nous)

2) Satellite SHIELD: L'actuel "Satellite SHIELD" en activité (qui n'a pas de nom précis) a été construit plus récemment, en remplacement de Space Watch, et opère sous le contrôle exclusif du SHIELD, sans intervention des autres services gouvernementaux (dossier Fantastic Four).

3) Station Spatiale Starcore: En dehors de la station, le SHIELD développe également d'autres implantations à but spatial. Pendant un temps, le SHIELD a assuré le côté sécurité de la Station Spatiale Starcore, lancée par la Nasa. Cette station civile a été détruite au cours de l'Opération Galactic Storm. Par ailleurs, nos techniciens étudient la possibilité d'installer un avant-poste dans les ruines de la cité extra-terrestre de la "Zone Bleue" située sur la Lune, dans le but d'étudier toute xéno-technologie que nous pourrions réutiliser.

Dossier réalisé par l'agent Xavier Fournier, chargé des relations avec la presse.
Maquette : l'agent Ralph

DWAYNE TURNER

MR NICE GUY EN ENFER

ON LUI DONNERAIT BIEN VOLONTIERS LE BON DIEU SANS CONFESSION. DWAYNE TURNER N'AVAIT PAS VRAIMENT LA TÊTE D'UN DESSINATEUR DE MORTS-VIVANTS, DE MONSTRES ET AUTRES GOULES. ET POURTANT, IL S'EN TIRE PLUS QUE BIEN ET IL ADORE ÇA. RENCONTRE AVEC UN ARTISTE QUI A SU APPORTER SA PIERRE À L'ÉDIFICE SPAWN.

Comic Box : Quelle était la première histoire que vous avez dessinée ?
Dwayne Turner : Je crois que c'était un fill-in de huit pages (une histoire de secours au cas où le dessinateur régulier serait en retard) pour *Daredevil*, je faisais mes études. Peut-être que j'étais plus anxieux que je n'aurais dû l'être, mais à l'époque je cherchais vraiment à acquérir de l'expérience, et j'aurais plus ou moins accepté de travailler sur n'importe quoi ! (rires) Après j'ai eu la chance de faire *Black Panther*, *Cage*, des fill-ins pour *Iron man*, *Spider-Man* etc. A vrai dire, au début je ne pensais pas être dessinateur de comics , je voulais être illustrateur, faire du portrait, de la peinture, des affiches de films. J'ai appris l'anatomie, la composition etc. Et justement, ce que j'apprécie dans le comics c'est qu'on peut se permettre d'exagérer les proportions, les visages. En plus, vous devez travailler rapidement et faire tout sans modèle, c'est vraiment une bonne école !

C.B. : Comment êtes-vous rentré chez McFarlane ?
D.T. : Comme dans un rêve ! (rires) Je venais de finir *Sovereign Seven* (12 ou 13 numéros je ne sais plus) et voilà que je trouve sur mon répondeur un message me demandant de rappeler Todd ! Même si j'avais voulu je n'aurais pas pu rappeler plus vite ! (rires) Je ne le connaissais pas vraiment, je l'avais rencontré deux ans plus tôt à une convention, c'est tout. On a pris rendez-vous, je lui ai montré des dessins de monstres, ça lui a plu, il m'a proposé de venir travailler chez McFarlane Productions.

C.B. : Vous n'en avez pas assez de temps en temps de dessiner des monstres, des mort-vivants et des cadavres !
D.T. : (rires) Pas tellement, à vrai dire c'est même ce que j'ai toujours voulu faire ! J'ai fait du super-héros, je m'amusais beaucoup à l'époque, mais l'horreur en tant que genre a toujours été mon favori. J'aime les films un peu étranges comme ceux de Coppola, Scorcese, Terry Gilliam, Oliver Stone entre autres. J'ai vu Dracula au moins vingt fois.

C.B. : Vous avez l'air gentil pourtant…
D.T. : Effectivement, les gens qui connaissent mes dessins disent souvent qu'ils ne m'imaginaient pas comme ça. (rires)

C.B. : Le ton général des histoires de Curse of Spawn est pessimiste, même les gentils ne sauvent pas leurs âmes, croyez-vous en Dieu ?
D.T. : Personnellement oui, j'ai été élevé dans une famille baptiste, j'ai même été enfant de chœur. Mais ce que j'aime bien justement avec *Curse of Spawn* c'est qu'il n'est pas nécessaire de faire des happy-ends,. Les histoires peuvent finir de façon triste et ça n'est pas grave. D'ailleurs, je ne m'applique pas à ce qu'elles reflètent mon point de vue.

C.B. : Souvent vos personnages ont de très grands yeux et de jolies petites joues rebondies, est-ce pour mieux accentuer le contraste entre leurs visages joyeux et leur mort, généralement atroce…
D.T. : C'est un peu ce que je disais tout à l'heure, on m'a tellement appris comment dessiner, les proportions, l'anatomie, que lorsque je peux faire ce que je veux, je ne m'en prive pas !

C.B. : Quelles libertés pouvez-vous

CHEZ MCFARLANE, TOUT LE MONDE EST FAN DE COMICS !

prendre avec Curse of Spawn, y-a-t-il une charte à respecter au niveau des personnages ?

D.T. : On a beaucoup de liberté. Après une discussion sur l'orientation du comics en question, on vous fait confiance. Si vous avez été embauché c'est pour faire ce que vous savez faire, on compte sur vous pour le réaliser le mieux possible et on sait que ce sera d'autant plus le cas si on vous laisse tranquille (rires). C'est facile parce que chez McFarlane, tout le monde est fan de comics !

C.B. : Comment travaillez-vous avec Danny Miki ?

D.T. : On se parle beaucoup au téléphone parce qu'il habite en Californie et moi sur la Côte Est. Mais on a entre nous une espèce de surenchère : je fais beaucoup de détails, il m'en demande encore plus, j'en fais de nouveaux, et ainsi de suite, c'est intéressant.

C.B. : Avez-vous été surpris par le nombre de fans venus pour vous faire signer des comics à Angoulême ?

D.T. : Oui, parce que je ne pense jamais à moi-même en termes de succès. L'an dernier je suis venu en Allemagne, j'étais également très surpris de voir qu'autant de gens connaissaient mon travail. Je suis d'autant plus étonné que mon père et ma mère pensent depuis des années que je ne fais pas un métier sérieux ! (rires) D'ailleurs comme de temps en temps je me mets à les croire, j'essaye d'apprendre des choses plus terre à terre comme bien me servir d'un ordinateur et de programmes comme Photoshop.

C.B. : Etes-vous gêné par la mention "pour adultes" qui se trouve sur les albums de Curse of Spawn à cause de la violence qu'ils contiennent ?

D.T. : Non, elle ne me gêne pas, et à vrai dire je la trouve même normale, surtout si cela peut aider les parents à guider les lectures de leurs enfants. Je pense en revanche qu'il existe un risque de retour de bâton : c'est que voyant ce symbole sur la

couverture, les enfants aient encore plus envie de lire ce comics et se jettent dessus alors que sans l'avertissement ils seraient peut-être passés devant sans même faire attention.

C.B. : Trouvez-vous important qu'il existe des super-héros blacks et qu'ils aient du succès ?

D.T. : Oui, même si je crois vraiment qu'il devrait y en avoir plus, je suis déjà content que ceux qui existent plaisent au public, c'est formidable. Pour Blade par exemple j'étais d'autant plus heureux que je suis vraiment un fan de Wesley Snipes.

C.B. : Quels sont vos projets pour cette année ?

D.T. : Je viens de faire quelques couvertures pour des *Batman*, je vais continuer à travailler sur des comics de *Spawn*, cela restera sans doute la plus grosse partie de mon travail. A moins que je tente de développer de nouveaux comics avec des monstres... (rires)

C.B. : On parle d'une nouvelle série mensuelle intitulée Spawn the Undead, pourriez-vous en parler un peu...

D.T. : Le premier numéro devrait sortir aux Etats-Unis cet été, en juin ou en juillet, Paul Jenkins en écrira les scénarios et je ferais les dessins. Je crois vraiment que les gens vont apprécier ces aventures, elles sont très intéressantes, et je pense sincèrement que les fans qui lisent des comics en priorité pour les histoires ne seront pas déçus.

C.B. : Ce sera un comics de monstres alors ?

D.T. : Non, même si quelquefois on aura de vilains démons ou des créatures de l'enfer, la plupart du temps, il sera plutôt question d'une horreur quotidienne, celle à laquelle les gens ordinaires peuvent être confrontés, et de l'effet que Spawn peut avoir sur ces évènements.

C.B. : Vous aurez le temps de continuer Curse ?

D.T. : Non, je ne crois pas, en dehors de numéros spéciaux ou d'annuels.

C.B. : Spawn the Undead, c'était votre idée ?

D.T. : Non, c'était celle de Todd. Il a pensé que le marché pourrait supporter un deuxième comics de Spawn, et que Paul et moi pourrions y réaliser ce qu'il avait en tête.

C.B. : Vous avez déjà fait des couvertures ? Vous avez de l'avance pour éviter le syndrome Divine

Right des séries qui sortent en retard ?

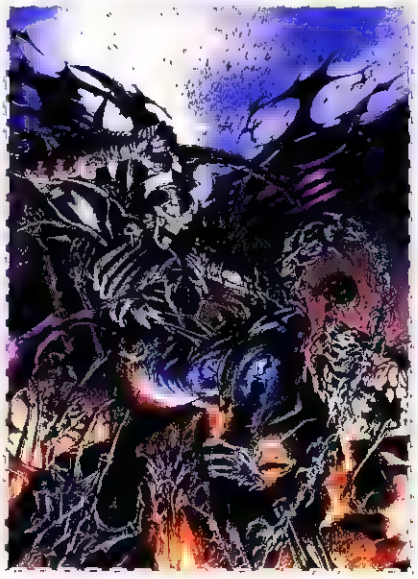
D.T. : J' ai déjà fait deux couvertures, et oui, on va tâcher de prendre un peu d'avance pour pouvoir travailler confortablement, mais l'histoire des délais ne m'inquiète pas, sur *Curse* comme ailleurs je n'ai jamais eu de problèmes pour rendre mes planches à l'heure, et mes comics sont toujours sortis quand c'était prévu. Je suis sûr que ça sera le cas pour *The Undead*.

C.B. : On a dit que ce serait peut-être sous forme d'histoires complètes à chaque épisode comme dans Curse ?

D.T. : Pas vraiment, mais au moins la première année ce sera un comics que l'on pourra prendre en route facilement sans avoir vraiment l'impression d'avoir raté quelque chose d'indispensable, notamment parce qu'il y aura un certain nombre d'histoires complètes.

C.B. : En quoi diriez-vous que ce nouveau comics est nécessaire pour les fans de Spawn ?

D.T. : Je dirais que c'est dans le traitement du personnage en lui-même, Spawn fera des choses qu'il n'a jamais faites auparavant. Jusqu'à maintenant, Spawn n'a été que le personnage que Todd avait en tête quand il l'a créé,. Avec de nouveaux artistes arrivant sur ses comics, il va devenir un autre Spawn. Ce que j'espère c'est que les fans de Spawn vont avoir la même réaction que moi qui suis lecteur de la série depuis le début, lorsque j'ai lu les premières histoires de Paul : je me suis dit *"Wouah, c'est vraiment différent de ce que Spawn fait habituellement, ça m'intéresse !"*



C.B. : Justement, qui a eu l'idée de faire venir Paul Jenkins sur un comics de Spawn ? Comment est-ce que Todd réagit avec ce nouveau scénariste arrivant sur son bébé ?

D.T. : Todd aimait bien le genre d'histoires que Paul a faites pour Vertigo, Hellblazer, les Inhumains etc., mais encore une fois, comme je l'ai déjà dit, il n'est pas du genre à se mêler de tout. Quand il vous a embauché pour faire un travail, il vous laisse le faire ! Bien sûr au début on a de longues discussions sur l'orientation que va prendre le bouquin, ce qui pourrait marcher, et c'est vrai qu'à la fin c'est Todd qui dit oui ou non. Mais s'il juge que vous avez de bonnes idées, il vous laisse les mettre en pratique sans s'en mêler.

C.B. : Comment travaillez-vous avec Paul ?

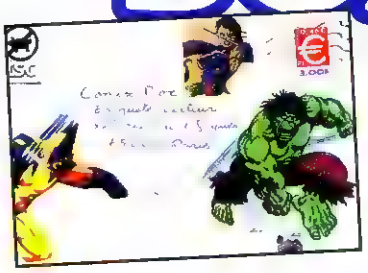
D.T. : Nous parlons beaucoup, plus que ce que je faisais avec d'autres scénaristes en fait. Nous travaillons de façon très proche, il est facile à vivre, on s'amuse bien !

C.B. : Vous êtes heureux alors !

D.T. : Oui. J'étais déjà content avec *Curse*, et quand l'opportunité de *Spawn the Undead* s'est présentée, j'ai pensé que je pouvais faire quelque chose d'intéressant. Alors évidemment, je serais d'autant plus heureux si ça marche bien, parce que pour l'instant c'est normal, je m'inquiète un peu... On essaye de donner le meilleur de nous-mêmes, alors pourvu que ça soit bien ressenti par le public...

Entretien réalisé par
<*Lise Benkemoun*>

Match de BOX



J'ai 14 ans et demi, je lis des comics depuis 6 mois, et je vous remercie pour votre mag, il m'a beaucoup aidé dans le choix de mes lectures, bien que je ne sois pas toujours d'accord avec vous
J'adore le héros/vilain du mois, Docteur Psycho et bien sûr les interviews. .
Après ces légères mais sincères félicitations, j'ai deux, trois questions :
1) Bastion, c'est vraiment fini ?
2) Dans le comic 'Aube mortelle', qui est ce vieillard qui sauve tout le monde à la fin ?
3) Qui sont les petits gars qui suivent Darkness partout ?
4) D'où vient The Maxx ?
5) Pouvez-vous publier mes dessins ?
Je vous remercie d'avance et vous souhaite une bonne continuation.
David Livenais (Vildé Guigalan)

Cher David,
1) Bastion revient en mai pour la conclusion de Zero Tolerance. On ne devrait pas le revoir avant un moment...
2) Il s'agit de Gomurr l'Ancien.
3) Ce sont des gargouilles, émanations directes du pouvoir du Darkness.
4) C'est un clochard percuté par une jeune femme dont il est devenu le protecteur. Tu me suis ?
5) Si on peut, mais la liste d'attente s'allonge chaque mois.

Pouvez-vous me dire où peut-on se procurer les dessins animés de Spawn. ***Christophe Putier (Standre de Corcy)***

Cher Christophe,
la série animée de Spawn n'a pas [encore] été éditée en français en vidéo. On peut la trouver en import NTSC (K7, Laserdisc ou DVD) dans les grandes chaînes de magasins de disques & vidéo et dans quelques comic-shops. Tu peux encore la commander sur internet.

Je vous ai vu à Marseille pour la convention. Je m'attendais à plus d'articles sur Gary Frank qui a un don indescriptible.
Mais bon le fait que vous publiez aujourd'hui des dédicaces d'artistes me plait. C'est ce côté nouveauté exclusivité que je recherche. Continuez dans cette voie, ça devient de mieux en mieux . bonne chance et bonne continuation.Ah aussi plus d'articles sur les indépendants ça serait bien : les Next Men de Byrne, Monkey Man d'Arthur Adams, Sin City et 300 de Miller pour ne parler que d'eux. Merci ***Vincent Joulie Carros***

Cher Vincent,
Patience, l'interview de Gary Frank est dans nos cartons, on la passera bientôt ! Parler des indépendants est certes très intéressant, mais encore faut-il comme les Next Men ou MonkeyMan & O'Brien qu'ils aient une actualité. Dès que ce sera le cas, nous nous pencherons sur le sujet, promis...

Salut à toutes et à tous
Je suis un fana des X-Men et quelle ne fut pas mon horreur quand je me suis aperçu (j'ai mis un peu de temps je sais) que la censure ou la morale de Semic nous avait empêché de pouvoir regarder entièrement le numéro 4 de Factor X de *Age of Apocalypse*. En effet, si vous vous procurez le numéro en question, vous apercevrez qu'au beau milieu des dessins de Terry Dodson (la dernière planche dessinée par lui sur cet épisode), il y en a un de Steve Epting. Bizarre, non ? Encore plus bizarre est le fait que ce dessin ressemble comme deux gouttes d'eau à un dessin d'une planche publiée quelques pages auparavant (il représente Dark Beast). Alors pour cela, je crie haut et FORT : 'Semic, pas glop, pas glop !" Sinon, votre mag est bien, beau, avec de bons articles, de bonnes idées, etc
Au revoir et longue vie à Comic Box !
Ludovic dit Lud Skywalker (étudiant Jedi aux oreilles vertes et pointues).

Cher LudovicditLudSkywalker,
Il arrive souvent de voir des planches d'un dessinateur au milieu d'un épisode dessiné par un autre. Cela n'a rien à voir avec la censure de Semic mais avec les desideratas de Marvel. En effet, lorsqu'une planche déplaît à l'éditeur, il ne prend souvent pas la peine de la faire refaire au dessinateur en question (qui n'est pas toujours disponible non plus), il prend celle qu'il a sous la main ! Et cela donne ce que tu décris ici. Regarde plutôt dans X-Men 25 et 26 parus récemment tu verras des planches d'Andy Smith au milieu de celles de Madureira !!!

Bonjour ô toi Comic Box. Je vous ecris car je voudrais savoir si vous pourriez mettre des images à télecharger sur votre site. Le dernier numéro est vraiment trop cool J'aimerais connaître les adresses de sites où l'on peut télécharger des .mages, en particulier sur Witchblade ***Erwan***

Cher Erwan,
Nous ne pouvons pas publier sur internet des images pour des questions de droits. En revanche, tu peux télécharger des images de toute les starlettes du comics sur le site de la 'Gallery of fictional beauty' : http://network.ctimes.net/gfb/

Salut les 'COMIC'... BOX
Comment voulez-vous qu'un abonné arrive à gagner la valisette (ou tout autre article) quand on reçoit e magazine le 8 ou 9 du mois ? Et je ne parle pas des bonnes affaires du côte de vos annonces .. Merci beau'coup' de gueule ! Amicalement
Stéphane, un homme sans valise. (Bourg en Bresse)

Salut l'ami,
ayant trouvé ta lettre pleine d'humour et finalement de vérité, nous avons mis en jeu 25 valisettes pour les premiers lecteurs et 10 supplémentaires pour les abonnés. Simple, non ?

Hi Comic Box
Bercé par les comics depuis mon plus jeune âge, j' ai appris a en faire autant. Comme Nico (du dernier n°), j'aimerais être dessinateur de comic malgré mes 13 ans Je me suis inventé tout un univers de comics du nom de "Fox Comic". Sinon je voudrais vous demander si Acclaim Comic produirait quelques une de ses œuvres en France, je pense à Turok ou d'autres Merci de m'avoir accordé un peu de votre temps déja charge, je vous souhaite longue vie ***Bruno Kinsola (Rennes)***

Cher Bruno,
Acclaim se relève à peine d'une restructuration salutaire (voir pages News de ce numéro). Son arrivée ici n'est pas prévue pour l'instant. Un jour peut-être.

Salut Izod et tout les comics boxer(..). Pourquoi Marvel Italia publie 3 séries dans Wolverine (Wolverine, Cable et X-Man) pour 3500 lires soit 11F et nous seulement 2 séries pour 23F ! (...) Et si ma lettre est publiée, je voudrais passer un bonjour aux Bordelais en leur disant ALLEZ L'OM ! Ciao a la prochaine
D'Asta Adrien (16 ans) Rognac.

Cher D'Asta Adrien,
Je ne voudrais pas te faire un cours d'économie, mais le pouvoir d'achat des italiens et le notre est complètement différent.

Cher Box,
Je suis alsacien et bien sûr fan de comics. Une question me turlupine : les comic-books sont-ils destinés à un public adulte ? Je suis âgé de 14 ans et j'ai fait un petit sondage du côté de mes copains. Résultat : ils ont bien entendu parler (vaguement) des comic-books (et encore...) mais question d'en lire : rien ! nada, zéro, que nenni ! Et cette question dans l'enquête lecteur de Comic Box #9, je cite : Avez-vous des enfants (!!!) Du coup, moi je suis paumé. Alors, à quel public les comic-books sont-ils adressés ? A part ça votre magazine est génial. Sur ce, à bientôt. ***Gaël (Hésingue)***

Salut Gaël,
Ta question est importante, mais la réponse n'est pas si évidente que cela, nous avons des lecteurs à partir de 8 ans et jusqu'à 60 ans ! Alors certes, la majorité des lecteurs de comics auraient entre 12 et 35 ans, mais la passion pour la BD n'a pas d'âge !

Hi guys and girls !
Je me décide enfin à vous écrire après avoir pris le recul nécessaire. Tout d'abord, bravo pour votre magazine, je pense qu'il ouvre des portes vers de nouveaux horizons en matière de comics. Voici mes suggestions : un dossier sur le boulot des dessinateurs/encreurs/coloristes, c'est-à-dire les principales étapes de la construction d'un episode. Par ailleurs, ce serait sympa d'avoir des interviews de Chris Bachalo, Carlos Pacheco ou pourquoi pas Bob Harras, j'aimerais savoir comment il procède pour juger les épisodes. Un petit reproche : je suis déficient visuel et je trouve donc parfois que les textes sont écrits trop petit. Je sais que vous le faites pour gagner de la place, mais pourriez-vous faire un effort ?

Pour le reportage sur les différentes étapes de la création, no problemo. En attendant, le Contrôle d'Identité devrait t'en apprendre pas mal sur les métiers des comics. Pour les interviews, aussi (dans la mesure où les interessés sont disponibles, mais on fera ce qu'il faut...) et on tâchera de même d'écrire moins petit, on est conciliants, non ?

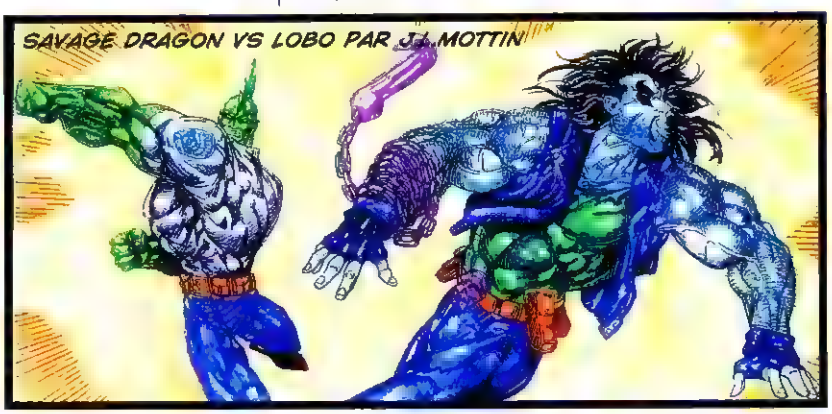
Salut à toute l'équipe !
Depuis 1984 que je lis des comics, jamais on n'en avait eu autant à se mettre sous la dent. Franchement la compétition a du bon, toujours plus de titres ! Et là, summum de la jouissance un mag en kiosque, c'est trop bon ! Grâce à des gens comme vous les comics pourront peut-être obtenir un statut aussi important en France que les BD franco-belges. Et en plus vous me surprenez, incroyable, comment z'avez fait pour avoir une couverture faite par Phil Jimenez ! Pourquoi pas aussi une de Pacheco, Davis, Jae Lee, Miller etc. A part ça, quand vous sortez la nouvelle formule ? En tout cas, ce qui fait plaisir à voir c'est que vous êtes comme nous des passionnés de comics avant tout. Continuez à vous étonner comme vous l'avez fait jusqu'à maintenant et je vous garantis une durée de vie encore plus grande que Strange !
Noel
nonoforever@hotmail.com

Cher Noel,
Des couv' originales, sois tranquile, il y en aura d'autres, et vite ! La nouvelle formule tu l'as en partie entre les mains, un mois sur deux à peu près un supplément et l'autre mois des nouvelles rubriques, plus de pages etc. Quant au statut du comics, oui, on se bat tous les jours et on va gagner !!!

Salut à toute l'équipe de Comic Box, je viens de finir de dévorer mon Comic Box#9 (à ce propos, où est passé le poster habituel ?) et j'attends impatiemment la nouvelle formule de 68 pages d'avril (en espérant que ce ne soit pas un poisson ! Ha Ha Ha !!!). J'aurais cependant quelques remarques à vous faire.
1- La rubrique Home Objets est très bien réalisée, mais ce serait sympa d'avoir les numéros de téléphone des comic-shops dont vous donnez les adresses.
2- Votre Guide de Lecture est intéressant et utile (Euh, juste une chose, qu'est-ce que vous a fait Randy Green ?). Il serait encore meilleur avec les dates de sorties respectives de chaque mag'.
3- Les articles de la Boutique de Comic Box sont beaux, cools et pas trops chers, mais quand on fait une grosse commande, les frais de port devraient être proportionnellement dégressifs au montant total de la commande. Et si le club pouvait être accessible aux non-abonnés mais fidèles lecteurs, ce serait vraiment coooooool !
4- J'aimerais (et j'espère ne pas être le seul...) voir dans le CB nouvelle formule une rubrique dédiée aux objets "comics" les plus kitsh qui aient été créés (du style coussin-péteur "Joker" ou rollers à paillettes "Dazzler"...)
5- Organisez de plus en plus de concours, c'est top !!!
6- J'avais vraiment apprécié la trading card offerte avec le n°1, il faudrait que vous recommenciez avec d'autres séries ou collections de cartes.
7- Les cahiers spéciaux sont excellents, à quand le prochain ?
8- Où puis-je trouver l'épisode du "Silver Surfer" par Moebius (en français car mon anglais est pitoyable...) please...
9- Le calendrier de janvier était une bonne idée, mais dommage qu'il n'ait été consacré qu'à DC... Un mélange Marvel/DC/Image aurait convenu à tous les lecteurs.
10- La rubrique Initiative Comics est irréprochable, mais les infos sont parfois un peu tardives. Ainsi, l'annonce de la venue de John Romita Jr les 4, 5, 6 et 7 décembre 1998 à Lyon, dans le #6 qui lui, n'est arrivé dans les kiosques que le 6 décembre ne laissait que peu de temps aux lecteurs d'aller rencontrer le maître...
11- Pourquoi ne pas donner leur chance à certains jeunes talents, pros ou amateurs, en publiant de temps à autre un strip (de préférence humouristique...) lié au comics (du genre de Cosmic Patrouille, BD parue il y a environ 1 ou 2 ans dans les pages de Spirou ?)
12- Ma conscience cosmique m'a fait déceler la disparition du numéro de la Comic Line de vos pages... Mais il est certain que vous tenterez tout pour la rétablir. Vive la Comic Line ! (...)
Allez, j'ai terminé, salut à vous !
Nicolas, dit Ninisum

Cher Ninisum,
1) Heureusement pour toi, le 12 existe !
2) Randy Green a juste eu un mauvais encreur, un mauvais coloriste et son sens de l'anatomie et des décors nous laisse perplexes. Enfin, comme ce n'est pas le seul, tu as le droit de l'aimer, toi. Quant aux dates de sorties, celles données par les éditeurs sont très relatives. Alors, pour ne tromper personne, nous ne donnons rien.
3) Ton vœu est exaucé.
4) On retient l'idée.
5) Il y en aura souvent
6) Nous aurons bientôt mieux !
7) As-tu remarqué le blister ?
8) Il est paru en VF chez Casterman en 1990.
9) Mélanger les éditeurs serait un casse-tête juridique.
10) Nous avons été prevenus fin novembre pour Romita, difficile d'imprimer plus vite !
11) Nous le ferons en temps voulu (au passage, coucou à Mauricet de Cosmic Patrouille)
12) La Comic Line n'était pas suffisamment utilisée par les lecteurs. Du coup, nous l'avons supprimée. Il te reste quand même le courrier, le mail, le fax et le téléphone. Ce n'est pas mal.

Ouahhhh! Vous m'avez saigné ce mois-ci !!!! Il me faudra bien un mois pour m'en remettre. A plus - Izod.



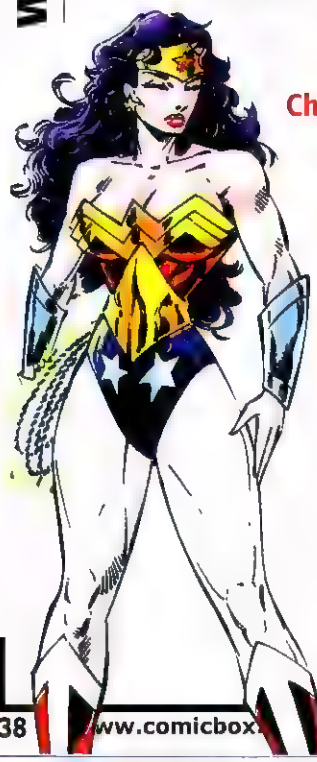
LE CHOC D

PAR VINCENT UTTSCHEID

Qui d'autre que Grunge, grand dragueur devant l'éternel, pouvait se mesurer à la sublime amazone ?

Grunge vs Wonder Wo

Wonder Woman



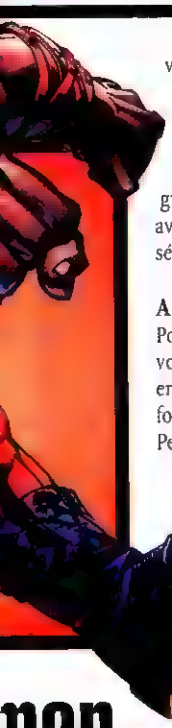
Nom : Diana Prince
Yeux : Bleus
Cheveux : Noirs
Taille : 1,77m
Poids : 60 kg

Les forces en présence

Apparu pour la première fois dans *Gen 13 #1* (la mini-série), Grunge, de son vrai nom Percival Edmund Chang, est un gen-actif (l'équivalent pour Wildstorm/Image des mutants marveliens). Membre de la super équipe Gen 13, il est le plus immature du groupe. Entrant à peine dans l'âge adulte, il a tendance à penser plus avec ses hormones qu'avec son cerveau. Son attitude lors des combats est puérile, toute occasion étant bonne pour placer une blague douteuse ou admirer les décolletés de ses adversaires (et de ses coéquipières par la même occasion). Cette conduite indigne d'un super héros est cependant compensée par un puissant pouvoir, celui de reproduire la structure moléculaire de tout ce qu'il touche, de fusionner avec des objets inanimés et donc de prendre toutes les formes qu'il veut. Si Grunge a peu utilisé cet aspect de son pouvoir (on l'a vu transformé en mur de briques dans *Gen 13 # 27* et en château de sable dans *Gen 13 # 30*), l'utilisation intelligente d'une telle capacité lors des combats lui donnerait l'avantage. Il a également prouvé au cours des épisodes, une certaine maîtrise des arts martiaux.

Wonder Woman, alias Diana Prince dans le civil, a fait ses premiers pas en 1941 dans le numéro 8 d'*All Star Comics*. Native de l'île Themyscira (ou Paradise Island), elle fut créée par Hippolyte, reine des Amazones, à partir d'une statue. Bénie par les Dieux de la Grèce antique, elle reçut d'eux la sagesse d'Athéna, la force d'Héraclès, la rapidité d'Hermès, la beauté d'Aphrodite ainsi que le pouvoir de fendre les airs.
Il lui fut donné en outre quelques cadeaux fort sympathiques : un lasso magique indestructible tressé dans la ceinture de Gaia (la Terre, mère des Dieux) permettant à son propriétaire de rendre ses adversaires doux comme des agneaux tout en les obligeant à dire la

ES TITANS



vérité, des bracelets pour dévier les projectiles ainsi qu'une tiare (sorte de couronne), qui sert à l'occasion d'arme de jet.

Pour le fun, rappelons que la guerrière dispose également d'un avion invisible (rappelez-vous la série avec Linda Carter), ridicule !

A nous les petites amazones

Pourquoi un tel combat me direz-vous ? A cause de Grunge bien entendu ! Repoussé pour la énième fois par Caitlin et Sarah, le sieur Percival s'en va donc draguer au large et accoste les rives accueillantes de Themyscira. C'est là qu'il tombe sur un os en la personne de Diana.

Dans un premier temps, l'amazone pourrait être déstabilisée par l'attitude désinvolte de son adversaire et le sous-estimer. Mais il ne faut pas oublier que Wonder Woman est une guerrière expérimentée (non Grunge, ce n'est pas ce que tu penses !), elle a en effet plus d'un demi-siècle de combat derrière elle alors que son ennemi vient juste de débuter dans la carrière de super zéro… pardon, de super-héros.

Un combat inégal ?

Quelles sont les éventuelles issues de ce combat ?

Grunge pourrait se mélanger avec le lasso de Diana et donc la vaincre par ses propres armes. Encore faut-il qu'il puisse attraper le lasso avant de se faire capturer, car il serait alors à la merci de l'amazone (le dieu Hermès lui-même fut réduit à l'impuissance par ce lasso. Cela se passait dans *Wonder Woman #36*).

Pour l'instant, les évènements ne sont pas en faveur du garçon : il n'est pas mature, est incapable de se concentrer et est surpassé en vitesse et en force par Diana. Il aurait une chance de l'emporter s'il était avec son équipe. Mais le donner perdant de suite serait précipité : il ne faut pas oublier ses étonnantes capacités et les éclairs de génie qui lui traversent parfois le crâne. Il pourrait très bien se fondre avec une matière non solide comme le sable ou l'eau, ce qui lui permettrait d'échapper à l'emprise du lasso magique et d'étouffer son adversaire.

L'AVIS DES LECTEURS

72% Ont donné la victoire à la belle amazone pour ce choc des titans spécial 1er avril.

"J'aime beaucoup Grunge avec ses pouvoirs marrants et son humour en-dessous de la ceinture, mais Wonder Woman, elle, a beaucoup plus d'expérience et en plus elle a plein de jouets super cools comme son lasso magique ou son avion invisible par exemple (...). Malgré ses efforts, Grunge sera vraissemblablement vite mis au tapis par la belle déesse qui, il faut bien le dire, n'est pas une marrante.
Des raisons d'en découdre ? Notre camarade de Gen 13 aura sans doute voulu s'approcher de trop près des formes de l'amazone. Ah sacré Grunge on ne le changera jamais..." Eperoy5913@aol.com

"C'est Grunge qui va gagner par forfait : Wonder Woman lui envoie un coup de son lasso de la vérité et il avoue toutes les choses honteuses qu'il aimerait faire avec son corps d'amazone. Aussi la pauvre part en courant ! Vive les p'tits jeunes !" stual@club-internet.fr

Nom : Percival Edmund Chang
Yeux : marron
Cheveux : bruns
Taille : 1,60m
Poids : 62,5 kg

Grunge

VAINQUEUR PROBABLE : Wonder Woman

Le mois prochain
le Joker vs Mojo
Un rire mortel vous parcourt !
Alors votez nombreux !

Hot objets

STATUE DARKNESS

Clayburn Moore est synonyme de qualité et détail. Cette statuette d'environ 30 cm n'échappe pas à la règle et montre, si besoin était, que le sculpteur est bien au sommet de son art. Indispensable au collectionneur.

Editeur : Moore Action Coll.
Disponibilité : immédiate
Prix : 1800 Frs env.

STATUE SILVER SURFER

Elle n'est pas vraiment neuve, mais elle mérite bien sa place dans ces pages. La statue Silver Surfer de Bombyx mesure environ 30 cm. Elle a été sculptée d'après les dessins de "Jolly" Jack Kirby. Son tirage est toujours aussi limité à 8888 exemplaires (sympa le compte rond !). Un must pour les collectionneurs. A noter qu'une version prestige en aluminum coulé à froid et tirée à 88 ex. existe aussi.

Editeur : Attakus/Bombyx
Disponibilité : immédiate
Prix : 900 Frs env. (modèle peint); 3600 Frs env. (modèle alu).

T-SHIRT ABC

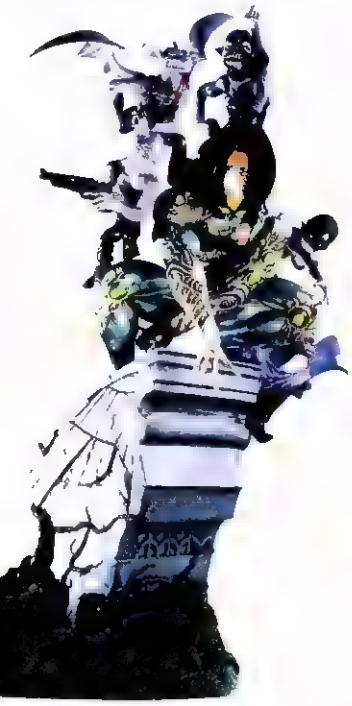
La nouvelle ligne d'Alan Moore, America's Best Comics, chez Wildstorm/DC, a déjà son t-shirt emblème ! Il est recto-verso et plutôt joli.

Editeur : DC Direct
Disponibilité : immédiate
Prix : 180 Frs env.

PORTEFOLIO T.CHAREST

Travis Charest est l'un des artistes les plus doués de sa génération. Son travail est renommé bien au-delà de ses frontières et jusqu'à nos contrées. DC édite pour les fans du trop rare Charest, un port-folio de ses meilleurs dessins et couvertures.

Editeur : DC Direct
Disponibilité : sur commande
Prix : 1000 Frs env. pièce



STATUE DARK KNIGHT

La vision unique de Batman par Frank Miller a plus de dix ans et n'a pourtant pas pris une ride. C'est pour rendre hommage à ce graphisme unique que DC a fait fabriquer une statuette du Batman version Miller accompagné de "sa" Robin.

Editeur : DC Direct
Disponibilité : sur commande
Prix : 1500 Frs environ

COFFRET AVENGERS

Après les X-Men, Spider-Man et toute la ligne Marvel, Toy Biz explore les premiers jours des Vengeurs à travers ce coffret de 5 figurines de tailles variables : Hulk, Iron Man, Thor, Giant Man et la Guêpe.

Editeur : Toy Biz/Planete Fan
Disponibilité : Fin Avril
Prix : 220 Frs environ

Où Trouver ces Objets ?

>Akira
2, rue Saint-Stapin - 06000 Nice

>Aztec
6, rue Broch[illegible] - 38000 Grenoble

>Boulevard de la BD
20, rue Lanterne - 69001 Lyon

>Bulle En Stock
4, rue Marché Lousel[illegible]
80000 Amiens

>Comic Book Machine
39, rue Carreterie - 64000 Anglet

>Console Club
C.C.Grand Var-Est 83130 Lagarde (Var)

>Dekoninck
35, rue de La [illegible]
75015 Paris

>Doice Vita
70, rue d'Amie[illegible] - 76000 Rouen

>Encre de Chine
51 bis, rue Lamarck - 75018 Paris

>Evil One
16, rue du Pari[illegible] 63000 Clermont-Ferrand

>Excalibur Reims
56, place d'Erlon - 51100 Reims

>Forbidden Zone
25, rue de Tamines
1060 Bruxelles, Belgique

>Glénat Grenoble
19, avenue Alsace Lorraine
38000 Grenoble

>Images Laser
105, Cours Albert Thom[illegible]
69003 Lyon

>Killer Bee
23, rue Keller - 75011 Paris

>Les Jours Meilleurs
4, quai Charles-Le-Marseq[illegible]
34200 Sète

>Mad Toys
11, rue Oberkampf - 75011 Paris

>Les Nageurs de Sable
BP 5848, 14, rue Georges
Courteline - 37058 Tours Cedex 1

>Pulp's
14, bd Morla[illegible] - 75004 Paris

>Super Fiction
55, rue Baudrière - 49100 Angers

>Syclops
4, rue des Pucelles - 67000 Strasbourg

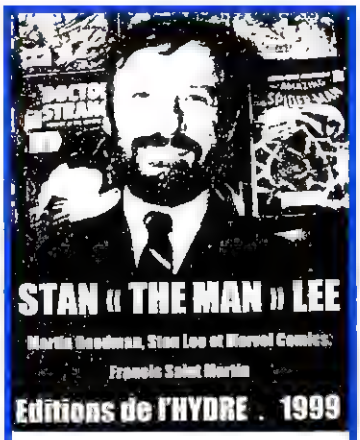
>Toutencartoon
8, rue du Taur - 31000 Toulouse

INITIATIVE COMICS

PAGES RÉALISÉES PAR LISE BENKEMOUN ET VINCENT UTTSCHEID

LE FAN DE STAN

Cet ouvrage aux allures de fanzine cache bien son jeu. Derrière sa couverture de carton souple style papier Canson, ce livre publié à compte d'auteur retrace en plus d'une centaine de pages, l'histoire de Marvel depuis sa création (Marvel s'appelait alors Timely), en passant par l'arrivée de Stan Lee, Steve Dikto et Jack Kirby, sans oublier la genèse des héros du Silver Age (les années 60) qui rendirent célèbre la Maison des Idées.
Il s'adresse essentiellement à tous ceux qui ont été bercés par les comics Marvel dans leur enfance et qui y sont devenus accros. Il est franchement passionnant de découvrir les origines de ce qui fut et reste pour grand nombre de lecteurs, le meilleur éditeur de comics (on découvre par exemple que Jack Kirby prenait une part importante dans l'écriture des épisodes des Fantastic Four). Les jeunes lecteurs quant à eux découvrirons les mystères de la création de leurs personnages préférés.
Cerise sur le gâteau, l'ouvrage est illustré par des dessins originaux, des planches ou bien encore des couvertures signées en majorité par Jack "The King" Kirby.
Un bon ouvrage que tout fan digne de ce nom se doit d'en posséder un exemplaire dans sa bibliothèque. Seul regret : le noir et blanc et le côté un peu pauvre du bouquin...



>Stan "The Man" LEE par Francis Saint Martin aux éditions de l'Hydre 136 pages, 63 Frs. Pour se le procurer, écrivez à Francis Saint Martin, Lacabanne, 64300 Lanneplaa

DE QUOI ÊTRE AUX ANGES !

Vous rêvez de devenir dessinateur et vous avez de l'imagination, les éditions Tonkam et le magazine Animeland organisent un concours géant sur le thème des Anges : le concours Tsuki sélection. Organisé de mars 99 au 19 août 1999, il est ouvert gratuitement à toute personne majeure qui désire y participer. Pour cela, vous devrez écrire et dessiner une histoire complète de bande dessinée en 16 ou 32 pages sur les anges. Les dessins pourront aussi bien être en noir et blanc qu'en couleur, dans un format maximum de 420x272 mm ou tout autre format homothétique à celui-ci. Les participants devront renvoyer le tout avec leurs coordonnées, téléphone y compris, et leur date de naissance à : Editions Tonkam/Concours Tsuki sélection BP 17 93101 Montreuil cedex. Le jury choisira six à douze BD pour une finale, puis en sélectionnera une qui aura la chance d'être publiée dans le cadre de la nouvelle Collection 99, avec un contrat d'auteur(s) en bonne et due forme. Dans le cas où plusieurs personnes travailleraient ensemble sur une BD, elles devront se trouver un nom de studio et participer sous ce nom au concours. Enfin, il est évident qu'il s'agit d'inventer des personnages et non de copier des caractères existants... A vos planches !

MISE AU POINT

Suite à plusieurs de nos articles et notamment au courrier des lecteurs du mois dernier, la Comic Reaction Association a été envahie par vos lettres et vos dessins (qui d'ailleurs ne seront pas retournés à leurs auteurs), halte-là, une explication s'impose... Voici les précisions transmises par le secrétaire de l'asso. en question : "*La Comic Reaction Association n'est pas une structure de formation. Elle a pour objectif de promouvoir les comics en France et de permettre l'émergence de jeunes talents en les aidant à se faire connaître des maisons d'édition. Son aide financière et logistique s'adresse donc aux dessinateurs majeurs ayant déjà un bagage technique et un book*". Sans faire insulte à tous nos lecteurs de 8 à moins de 18 ans, ou à ceux plus âgés qui ne dessinent que de temps en temps, travaillez encore un peu afin d'envoyer dans quelques années des candidatures plus "sérieuses" qu'aujourd'hui. A bon entendeur, salut !

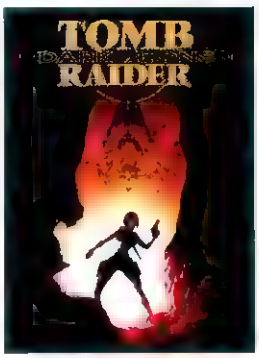
BETHY PREND DU VOLUME

Spécialiste de la réédition de comics en albums, Bethy a de quoi nourrir les fans ce mois-ci. Au programme : le quatrième tome de Spawn, *Surenchère*, qui regroupe les épisodes américains 16 à 20. Dans ces épisodes, Wynn est recruté contre son gré par les anges pour devenir un anti-Spawn et Simmons fait la connaissance du célèbre illusionniste Harry Houdini. Si vous ne connaissez pas encore le chef-d'œuvre de McFarlane, ou si vous venez juste de prendre le train en marche, l'achat de cet album n'est pas inutile. Par contre, si vous suivez Spawn depuis le début…

Dans la collection Mainstream, un nouvel album des X-Men, le 3e, reprend les épisodes 263 à 266 des *Uncanny X-Men*, parus à l'origine dans *Spécial Strange 75* et 76. Son intérêt réside dans la première apparition de Gambit dans l'univers des X-Men. La couverture avec jaquette est toujours jolie, on regrette que la trame des planches soit tellement visible à l'intérieur mais bon, pour un prix modeste, on se fait plaisir ! Troisième et dernière sortie de ce mois : le *Règne du Démon*. Pour la première fois, Bethy réunit les épisodes publiés par Marvel et Top Cow avec en bonus le très rare #1/2 de Wizard. Et même si le scénario est superficiel, cet album reste très plaisant à regarder.

>Spawn t.4 Surenchère, Comics Culture, Bethy, 86 frs >X-Men 3. Les Monstres de Salem, Mainstream, Bethy, 49 frs >Le Règne du Démon, Bethy, 99 frs

LARA CROFT FOREVER



Cocorico ! Voici une aventure inédite de la pulpeuse Lara Croft 100% française. Oui monsieur ! Et pour un premier essai, c'est une réussite. Tout d'abord, le scénario que nous ont pondu les petits de gars de chez Glénat respecte assez fidèlement l'esprit du jeu : civilisation perdue, artefacts magiques, tombeaux piégés … De quoi ravir les fans de cette Indiana Jones au féminin. Pour l'intrigue, l'auteur est allé loucher (avec talent) du côté des récits de Lovecraft : un ancien dieu tentaculaire endormi depuis des millénaires attend son heure pour asservir de nouveau les hommes. Superstition ou réalité ? La belle Lara n'aura pas trop le temps de se poser la question, une bande de fanatiques (qui ne sont pas ceux que l'on croit) menaçant de provoquer une catastrophe mondiale. Et le graphisme ? Il est résolument européen. Cette touche particulière colle parfaitement à l'atmosphère de mystère qui caractérise l'univers de Tomb Raider. Les couleurs sombres de Nadine Thomas restituent quant à elles avec fidélité le milieu souterrain dans lequel évolue notre jolie archéologue. Réussi.

>Tomb Raider – Dark Aeons – par Alex Alice et Freon aux éditions Glénat, 48 p., 78 frs

ACHAT-VENTE DE JOUETS NEUFS ET ANCIENS

pulp's BOUTIQUE & VPC

web : http://members.aol.com/ryr95/pulps.htm - e-mail : ryr95@aol.com

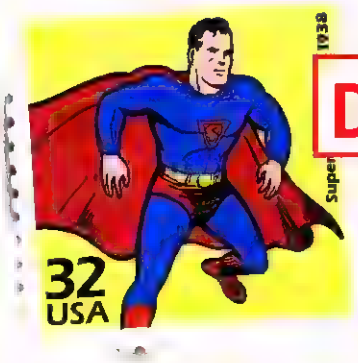
Du lundi au samedi 11h-19h

14, bd Morland - 75004 Paris

Tél/Fax : 01 42 72 55 25

Ⓜ Sully-Morland

MARVEL		Mc FARLANE		ACTION FIGURES, STATUETTES		DIVERS	
Famous Covers Avengers	129F	Spawn III (large wings)	229F	Metal Gear, Quake II, Zelda	109F	Alien Resurrection Cal., Ripley	249F
Coffret Collectors X-Men 2	219F	Manga Spawn séries 10, 11 ou 12	Tél.	Tomb Raider Sub	279F	Alien Resurrection Aliens	199F
Alpha Flight (3 modèles)	99F	Movie Maniacs Freddy, Jason ou LeatherFace	179F	X-Men Vs. Street Fighter II	99F	South Park peluche 12"	389F
Coffret Spiderman Monster Mayhem	239F	Spawn Hamburger Face	219F	Marvel Vs. Capcom	109F	South Park peluche 9"	199F
Marvel Gold Black Panther, Black Widow	249F	Exo-Skeleton Black ou White	219F	Arbator en résine 10 cm, pack de 4	449F	South Park set de 4 figurines	179F
Marvel Gold Iron Fist	249F	Spawn 13"	399F	Arbator	199F	T-Shirt (divers modèles), Figurine rigide 6"	119F
Marvel Gold Power Man, Vision, Cpt Marvel	219F	Angela 13"	279F	Babylon 5 (sauf Delen, Vorlon)	99F	Statuette Witchblade	1499F
Marvel Gold Falcon	Tél.	Cy-Gor II	189F	Babylon 5 Delen ou Vorlon	139F	Statuette SnowGlobe Witchblade	1499F
Coffret X-Men Strike Team	239F	Malebolgia 1st	449F	Mini Busts (Cyclops, ManThing, Storm)	379F	Statuette Shi	549F
Famous Covers Aunt May	129F	Violator 13"	299F	Mini Busts Thor, Hulk	549F	Statuette Daredevil	Tél
Famous Covers séries 1, 2 ou 3	129F	Sin City Black ou Color	139F	Min. Bust Ant-Man	289F	Chevaliers du Zodiaque (22 variétés)	Tél
SW(Star Wars) Bantha, Cantina Band (5 diff.)	499F	SW Tusken Raider	349F	SW Vintage Barge (Loose)	2499F	SW Vintage Slave 1 (Boxed)	749F
SW Han Solo/Taun Taun Luke/Wampa	1099F	SW StormTrooper	299F	SW Vintage Imperial Shuttle (boxed)	3499F	SW Vintage Jabba Dungeon (boxed)	699F



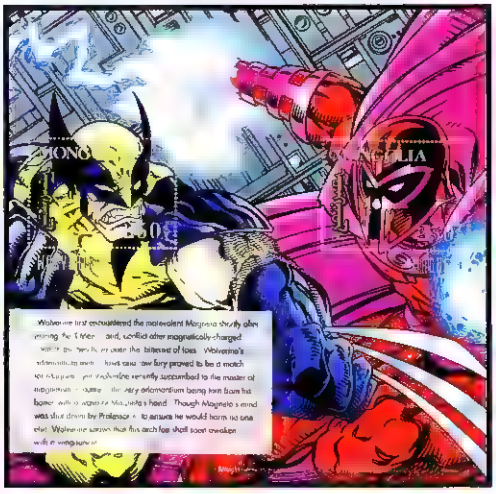
DES BÉDÉS TIMBRÉES ?

Des timbres X-Men en Mongolie ! Une série de super-héros au Canada (1995), et un timbre Superman aux Etats-Unis (1998), tout cela ravit les comicsophiles que nous sommes.

De là à dire qu'il existe un véritable marché de la philatélie comics, il est un pas que nous ne franchirons pas. En effet, même si le timbre Superman a été inauguré en grande pompe par la poste américaine, et qu'il est très joli, on ne peut pourtant pas l'acquérir seul. Il fait partie de la planche années 30 vendue environ 5$ Outre-Atlantique, (qui elle-même s'intègre à la collection "Timbres du siècle" qui comprend dix planches, une par décennie entre 1900 et l'an 2000). Et si effectivement certains timbres qui l'accompagnent sont jolis : *Autant en Emporte le Vent*, *Blanche Neige*, etc., le collectionneur est tout de même obligé d'acheter dix timbres pour en avoir un... Quant aux timbres X-Men, certes, ils sont magnifiques, mais la poste de Mongolie n'est pas réputée pour son accessibilité... Ne reste donc que les recherches chez les spécialistes ou les commandes sur Internet (par exemple sur http://www.stampsonline.com). Si les timbres comics se comptent encore sur les doigts de la main, en revanche, depuis une bonne dizaine d'années la bédé-philatélie a quelques dignes représentants. C'est la Belgique qui a évidemment donné le coup d'envoi de cette sympathique manie, en immortalisant son reporter favori, Tintin, au tout début des années 80, et dans plusieurs situations. Blake et Mortimer, les Schtroumpfs, Corto Maltese, Lucky Luke, Astérix, Natacha, Gaston Lagaf et consorts ont depuis suivi ses traces avec succès, et la BD semble même être en odeur de sainteté à La Poste La preuve ? Le look BD qu'ont pris les chéquiers clients de notre institution nationale depuis quelques années, et les diverses expositions BD organisées dans des bureaux de Poste en témoignent. Pourtant, en termes de bédé-philatélie française, on est loin de l'abondance. L'événement marquant de ces dernières années fut l'édition d'un carnet de douze timbres BD en 1988 réunissant des dessinateurs primés à Angoulême, à savoir Moebius, Raiser, Tardi, Bilal, Fred, Pelos, Bretecher, Marijac, Gilon, Mezieres, Loeb et Forest, vendu 96 frs et assez facile à trouver bien que recherché par les bédéphiles. Bien évidemment, on ne peut que se réjouir de la médiatisation qu'a connue le dernier timbre BD en date : Astérix, timbré à 3 frs à la place de Marianne. Edité par La Poste à l'occasion de la journée du timbre 99, en mars dernier, il est vendu dans un carnet de sept timbres, dont quatre à 3 frs et trois autres avec un supplément de 0,60 frs consacré à la Croix Rouge (total 22,80 frs), comprenant pour le même prix, une vignette représentant Astérix avec Obélix et son chien. Une initiative qui visiblement fait fureur, et semble rajeunir les queues de phila-

Attention bon plan

Les cinq meilleurs dessins de Superman que nous recevrons, gagneront en cadeau la planche 1930s, Celebrate the Century contenant le timbre Superman. Alors à vos crayons !



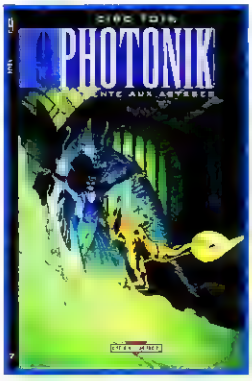
télistes aux guichets, ce qui était évidemment le but.
Au chapitre des projets originaux, il existe aujourd'hui une bande dessinée entière à suivre sur des timbres. La *Piste du Tigre*, est une enquête policière que l'on doit à Koalec, dans laquelle Antoine Divario et Thibault Malavoy, les représentants de la poste française se retrouvent dans le pétrin... Enfin, pour ceux que la bédé-philatélie intéresse vraiment, le BDM publie une année sur deux environ, la liste des timbres qui existent (dernière édition le mentionnant : 1997-98) ainsi que la liste des télécartes sur le même thème. Sachez donc qu'il existe notamment trois télécartes Spider-Man de Ditko (Allemagne, 1993), une Kirby, une Superman, plusieurs Batman (1 Japon 1989, 9 Singapour 1995, 1 Allemagne), et une Hulk (Allemagne 1993), à vos marchés !

<Lise Benkemoun>

Merci à Christine Sibille du CNBDI d'Angoulême, à Bertrand Sinais de la Chambre Syndicale des Experts en Philatélie et à l'un de nos abonnés, Thierry Marguenot pour les illustrations.

DELCOURT PAS À COURT DU TOUT !

Décidément, après la réédition des *Watchmen*, *V pour Vendetta*, *Martha Washington* et compagnie, les éditions Delcourt commencent à se faire une jolie place dans le cœur des fans de comics. Et ce n'est pas ce mois-ci que ça va changer. En effet, l'éditeur en question propose aux fans *Swamp Thing* (La Créature du Marais) et le *Batman Dark Knight* de Frank Miller. Le premier, intitulé *Invitation à la Peur* est en fait un deuxième tome. Petit volume publié aux Etats-Unis en 1997 par DC (Vertigo), ce *Swamp Thing* en noir et blanc est vraiment intéressant. Au scénario, on trouve l'excellent Alan Moore et aux dessins John Totleben et Steve Bissette, qui mettent tant de détails dans les planches que c'en est impressionnant. Un récit "dédié avec admiration et affection à Jack Kirby" qui vaut largement son prix modeste (52 Frs).
Passons donc à la réédition du *Batman Darknight* (Zenda l'avait déjà publié en 1989 sur quatre tomes). Présentée avec une nouvelle couverture assez réussie et un papier de bonne qualité, cela fait incontestablement un bel album. Joli cadeau à offrir à tous les amateurs, dont nous faisons partie, on regrette néanmoins que Delcourt n'ait pas refait la traduction ou le lettrage, par principe. Certes, les films Zenda étaient de bonne qualité, mais la version intégrale vaut tout de même 195 Frs, (moins cher que le prix initial des quatre tomes, c'est vrai) mais elle n'apporte rien de plus que les éditions précédentes. Résultat, ceux qui le peuvent se feront plaisir, mais les fauchés chercheront plutôt les tomes Zenda dans les bacs des soldeurs, (on les a vus à 19 Frs l'un...). Enfin, on se fera un plaisir de reparler de Delcourt le mois prochain pour la ressortie du *Photonik* de Ciro Tota, et celle de l'*Elektra* de Miller. On en a l'eau à la bouche...

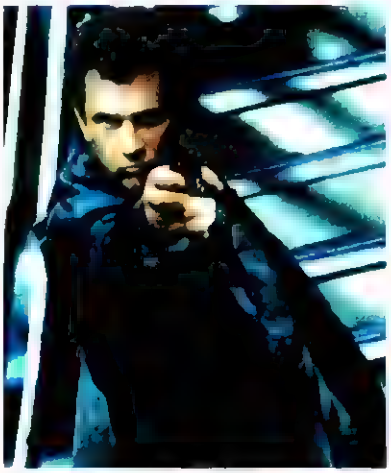


Swamp Thing. Invitation à la Peur. 96 p. 52 Frs. Batman Dark Knight. Edition intégrale. 292 p. 195 Frs.

PAYBACK

Noir désir...

Porter est le genre de dur qu'il ne vaut mieux pas mettre en rogne. Trahi et laissé pour mort par son acolyte, Resnick, lors d'un hold up juteux, il a juré de se venger, et si l'on en croit le sourire carnassier de son interprète, Mel Gibson, ça va saigner ! Gangster génial, Porter opère en indépendant, et ne va pas hésiter à ébranler l'Organisation, une mafia bon teint mais sans pitié pour récupérer son dû et mener à bien sa vengeance. Une vengeance franchement violente (c'est le seul bémol du film), âmes sensibles s'abstenir !



Pour Mel Gibson, la vengeance est un plat qui n'aura pas le temps de refroidir. .

Bien que l'action de *Payback* se déroule à peu près de nos jours dans une ville de type Chicago, on pense automatiquement aux *Incorruptibles*, et à l'ambiance des films noirs des années 30. Ce qui n'est pas étonnant si l'on note que le réalisateur, Brian Helgeland, était déjà l'artisan doué de l'adaptation du roman d'Emore Leonard, *L.A. Confidential*. Egalement co-scénariste de *Payback*, Helgeland nous a concocté une histoire à la fois bien ficelée, pleine d'humour et de surprises. Le casting est nickel, y compris dans les rôles secondaires comme la dominatrice chinoise, les flics véreux ou les hommes de paille de la mafia. Avec une mention spéciale pour Maria Bello qui joue l'ancienne chérie de Porter, et dont le visage semblera familier à tous les fans d'*Urgences*, puisqu'elle y interprète avec brio le docteur Ana Del Amico. Certes, on a souvent tendance à dire que tel ou tel film est bien, mais là vraiment, c'est du cousu main, de l'impeccable, un petit bijou du genre polar, alors ne le ratez pas !

<Lise Benkemoun>

PAYBACK
de Brian Helgeland. .
Sorti le 31 mars 1999.
Cote : ✖✖✖

GAMING BOX NEWS

Du nouveau pour les bâtons de joie...

STAR WARS Episode I : RACER

Non content de faire la queue dans les cinémas pour voir l'épisode 1 de La *Guerre des Etoiles*, il vous faudra aussi vous précipiter en masse sur les jeux vidéo de la nouvelle trilogie de George Lucas. *Star Wars Racer* pour N64 flirte avec le meilleur de ce que l'on peut attendre de la Nintendo. C'est une simulation de course, c'est bourré d'obstacles, vous pourrez y incarner le rôle du Jeune Anakin (pas encore Darth Vader) Skywalker, et on n'en sait pas beaucoup plus... A suivre.

TITUS REMBALLE SUPERMAN

Annoncé depuis l'E3 1998, le jeu vidéo de Superman pour N64 n'a visiblement pas su convaincre puisque Titus (son éditeur) est prié de revoir sa copie avant une sortie définitive. La mésaventure n'est pas chose nouvelle puisque Zelda avait connu les mêmes tracas, toujours pour N64.

TOM RAIDER VERSION VAUDOU

Un nouvel émule de Lara Croft (en un peu moins bien certes) débarquera chez Acclaim très bientôt. Adapté du comic-book du même nom (écrit par Garth Ennis), *Shadow Man* est un jeu d'action/aventure en 3D dans lequel le joueur prend le contrôle d'un tueur à gage se transformant en guerrier vaudou à ses heures perdues.

La version informatique reprend la même trame scénaristique et propose un jeu à l'atmosphère inquiétante dans lequel le joueur pourra à la fois se défouler et réfléchir grâce à des énigmes disséminées un peu partout. La fierté des concepteurs du jeu : que le joueur puisse voir l'horizon et les paysages au fond du jeu avec une grande clarté. Cela suffira-t-il pour l'acheter, on se le demande ? Le jeu sortira avant l'été sur Playstation et N64.

<V.U. & Scooby-Doo>

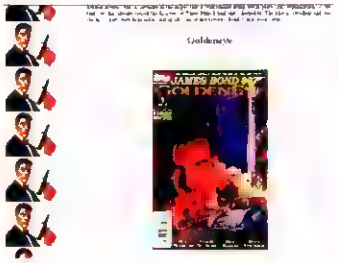
Danger Girl Alley

http://jenactive.com/abbey/

Voici un site sur les Danger Girl avec plein de surprises. Dans la rubrique Desktop, vous trouverez des fonds d'écran pour décorer votre ordinateur. Dommage que ce ne soit que pour PC ! Dans Virtual Comics, vous pourrez cliquer sur la couverture des numéros, et ainsi avoir accès à un résumé en images de chaque épisode, ça c'est fun, et en plus, les scans sont beaux ! Incroyable, la rubrique con jen-tration, est en fait un jeu de memory (vous savez, il faut

retourner les deux mêmes cartes en même temps). Ça c'est sympa, ne vous étonnez pas si le jeu ne s'affiche pas tout de suite, le chargement se fait en deux parties et une fois que vous avez retourné toutes les cartes, une image apparaît. On trouve ensuite une belle galerie d'images et enfin un autre jeu dans lequel votre mission est de désamorcer une bombe. Pour cela il faut trouver des mots dans une grille. Vous pouvez choisir votre niveau et en avant l'aventure ! Voici l'un des sites les plus ludiques qu'on peut trouver sur les jeunes filles dangereuses, alors amusez-vous bien ! (En anglais).

http://www.007forever.com/comics.html



Voici un site dans lequel vous trouverez quelques illustrations et résumés des comics de James Bond. Si vous recherchez, pour votre collection, une liste exhaustive de tous les comics James Bond, voici une autre adresse www.mcs.net/~klast/www/comics.html (En anglais).

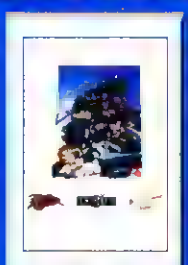
http://members.theglobe.com/lmdecoy/default.html

Voici la Nick Fury Agent of S.H.I.E.L.D. Cover Gallery. On y trouve une vingtaine de couvertures de Nick Fury en grand format, un vrai bonheur pour les fans. Pour avoir quelques informations quant

au personnage lui-même, voici une adresse où trouver une carte d'identité complète sur cet agent secret, avec sa fiche technique et son histoire.
http://www.marvel.com/nexus/tv/nick-fury/furyprofile.html (En anglais)

<Carina Rozenfeld>

NETSHOPPING



http://comics-comics.com/comicmart/homeshopping1.html

Voici un nouveau poster d'actualité, que vous pouvez commander sur le net. C'est un poster promotionnel sur lequel on trouve Battle Chaser, Crimson et Danger Girl. Il a été imprimé pour la convention de San Diego 98. Il est à 15,95 $ soit environ 95 frs hors frais de port.

LES SIMPSONS
[1997-1998]
PFC
Vente
99 FF/K7

Fox édite deux nouvelles k7 des Simpsons. De quoi patienter vaillament jusqu'à la diffusion de la prochaine saison sur Canal +. Au menu de chaque k7, quatre épisodes dont un inédit TV. Irrévérencieuses, politiquement incorrectes mais tellement drôles, ces k7 sont un vrai régal. Sortie : 7 avril 99.

LE PRISONNIER
Polygram Video
2 coffrets
de 3 K7
Vente

La série culte avec Patrick Mc Goohan est enfin republiée en version remasterisée, VO et VF. Redécouvrez en 17 épisodes, l'intégralité des aventures du numéro 6 et du Village. 17 épisodes qui n'ont pas pris une ride. Une série unique avec laquelle Mc Goohan lui-même a failli sombrer dans la folie.

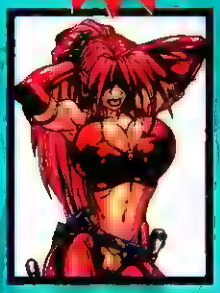
SOUTH PARK
[1998]
Warner
DVD Zone 2
3 volumes
Vente

Encore une série qui fait un malheur partout où elle est diffusée ! Warner propose 3 DVD de 4 épisodes de la série scato débilo. On en rit ou pas mais South Park est sans conteste une série qui n'a aucun équivalent à la télévision. Chaque DVD est proposé en français, anglais et allemand et le volume 3 sera particulièrement retenu par les collectionneurs puisqu'il possède un épisode inédit à la télévision. Sortie : 9 avril 99.

GUIDE DE LECTURE

TOUS LES COMICS D'AVRIL

La BD du mois



C'est un peu la vache maigre en avril, mais si la quantité diminue, la qualité, elle ne faiblit pas. Bien au contraire. Et certes, vous pouvez toujours ne pas être d'accord avec nous, mais notre avis n'engage que nous. Bonne lecture.

Chacun sa note...

Minable

Passable

Indispensable

MARVEL FRANCE

FANTASTIC FOUR #2 vol.2

Que de nouveautés pour les FF : tout change autour d'eux. Un nouveau QG, de nouvelles connaissances, autant amicales que le contraire, avec l'Iconoclaste ! Par Lobdell et Davis. Quant à Captain America, il doit affronter Hydra alors qu'il a perdu quelque chose de précieux : son B... Par Waid et Garney.

52 pages•23 FF

Que dire de plus... un régal absolu !

IRON MAN #2 vol.2

La menace plane sur Iron Man. Un ennemi secret a engagé les Dreadnoughts afin qu'ils éliminent Tony Stark ! Par Busiek et Chen. De leur côté, les Vengeurs se retrouvent enfermés dans l'univers imaginaire de Morgane Le Fay et vont recevoir un choc en tombant nez à nez avec un de leur camarade qu'ils croyaient mort ! Par Busiek et Pérez

52 pages•23 FF

Brillant et passionnant : une réussite totale.

MARVEL #27

Dans "Black Rio" Wolverine nous livre sa version destroy du carnaval. Un one-shot tout récent (octobre 98) de Joe Casey et Oscar Jimenez. Daredevil a retrouvé Elektra et ils doivent affronter ensemble le Samouraï Américain, qui laisse une véritable hécatombe sur son passage dans le quartier d'Hell's Kitchen. Par Milligan et Deodato. *100 pages•24 FF*

Black Rio n'est pas mal du tout, bravo Casey.

MARVEL SELECT #14

Toujours autant d'action ce mois-ci : le baron Zemo fait volte-face, Silver Surfer dans un nouvel arc, une rencontre entre Mesmero et Alpha Flight, ainsi que Ka-Zar en visite à New York. *100 pages•24 FF*

Ça bouge chez les T-Bolts, à suivre de près.

SPIDER-MAN #27

Comme à son habitude, Spidey va devoir affronter une ribambelle de méchants. Le Bouffon Vert est là plus que jamais, Kraven veut se venger, et l'Homme Absorbant et Tatiana se sont aussi invités à la fête.

100 pages•24 FF

On ne sait pas trop où les scénaristes nous mènent.

MARVEL MEGA#9

Un numéro spécial consacré aux Mutants et dont la star est Cable dans son cinquantième épisode. Une série d'obstacles jonche le parcours de notre héros : il va devoir tout d'abord se débarrasser de Sebastian Shaw, ressuscité et accompagné du Club des Damnés, avant de pouvoir éliminer Apocalypse. Ecrit par James Robinson et dessiné par le kirbyesque mexicain José Ladronn. *72 pages•30 FF*

Quand on s'est habitué aux dessins, ça passe...

WOLVERINE#64

Après sa dernière virée, Logan ne peut se reposer. Roughouse et Bloodsport vont enfin pouvoir se déchaîner : ils tiennent leur revanche sur Wolvie ! Et aussi le quatrième chapitre de Cable contre le Club des Damnés, suite directe de *Marvel Mega#9*. *52 pages•23 FF*

Tom DeFalco reprend le scénar de Wolvie. A suivre.

X-MEN #27

Voici venu le temps de la réorganisation après les départs successifs de Scott, Jean et Cecilia Reyes. Réorganisation difficile alors que Marrow a mis l'Institut en morceaux. Jackknife quant à lui est en haut de l'affiche avec X-Man.

100 pages•24 F

Les X-Men dans une phase de transition...

X FORCE#42

Le massacre de Camp Verde va enfin nous révéler ses secrets, mais à quel prix... De son côté Domino n'a pas la vie facile. Des révélations signées JF Moore et Andy Smith. Mystique et Havok ne sont pas non plus au bout de leurs peines dans X-Factor. Par Mackie et Rouleau. *52 pages•23 FF*

X-Force : OK
X-Factor : KO

DEADPOOL#4

Retour dans les années 60 pour Deadpool et Blind Alfred. Ils y font d'intéressantes rencontres comme celles avec Peter Parker, Gwen Stacy et Tante May pour les gentils ainsi que Kraven et le Bouffon Vert pour les méchants. Une aventure de 50 pages suivie d'un reprint d'*Amazing Spider-Man* #47 de Stan Lee et John Romita Sr histoire de rester dans le ton. *68 pages•23FF*

Il fallait le faire, ils l'ont fait ! Excellent x2 !

MARVEL MEGA HS#6 DAREDEVIL/SHI

"Honor Thy Mother". Notre avocat en collants rouges, j'ai nommé Daredevil (qui s'y connait en belles brunes style ninja), partage une aventure avec la belle Shi. De quoi retourner tous les cœurs sensibles des belles femmes. Par le créateur de Shi, Bill Tucci et quelques amis. *56 pages•24 FF*

C'était téléphoné, mais ils s'en tirent bien...

GÉNÉRATION COMICS

THE TENTH#2

Nos trois amis, Tenth, Esperanza et Zorina doivent résoudre une énigme : qui est ce Gulliver qui s'est téléporté dans le cimetière ? Ils ne sont pas à une surprise près ! En cadeau, Marvel France/Generation Comics a eu la bonne idée de joindre *The Tenth#0* à ce #2 pour pas un kopeck de plus. Pas mal non ? *52 pages•23 FF*

Le mystère s'épaissit... qui a éteint la lumière ?

SEMIC EDITIONS

BATTLE CHASERS #1

Voici enfin la tant attendue Battle Chasers. On y retrouve Gully, qui possède un coffret contenant les précieux gants magiques appartenant à son père Aramus. Les méchants ne se font évidemment pas attendre, en la personne des Lycelots qui cherchent à s'approprier ces gants. De son côté, une certaine Monika tente de faire sortir un dangereux terroriste d'une prison. De grandes aventures en perspective... *100 pages•34 FF*

Les 3 premiers épisodes sont à se damner !

SPECIAL DC#5 JLA/TITANS

Un jour, la base lunaire de la JLA se retrouve privée de tout son appareillage électronique et ses données informatiques sont piratées par d'étranges capsules. Parallèlement, le même phénomène se produit sur Terre, et nos héros ne tardent pas à se mobiliser pour répondre aux appels de détresse qui fusent de partout. Alors qu'une entité étrange commence à engloutir la Lune, plusieurs membres des Titans se font enlever et sont séquestrés sur Titans Island. Mais que se passe-t-il ? Qui est à l'origine de tout ce bazar ? La réponse est dans ce spécial 112 pages ! *112 pages•34 FF*

Enfin là ! Qu'est ce que vous attendez pour l'acheter ?

SPAWN #36

Twitch à peine sorti des griffes de son ravisseur, doit retrouver Spawn et Sam afin d'éviter un carnage. Il découvre alors que Spawn est neutralisé à un endroit bien précis de la ruelle : la "Zone Morte". *52 pages•24 FF*

L'action progresse enfin. Des révélations arrivent...

GEN 13 #20

Alors que toute l'équipe est réfugiée sur une île, un terrible ouragan se dirige vers eux ! Fairchild et Lynch arrivent à neutraliser la tempête, mais Roxy et Sarah ont disparu ! *52 pages•24 FF*

Sans les dessins de Frank on s'ennuierait...

DIVINE RIGHT#4

Lady Cassandra, une renégate au service du cardinal Lazarus a enlevé Suzie. Son but : sonder sa mémoire afin d'obtenir des informations sur Max Faraday et l'équation de la Création *52 pages•24 FF*

On avait fini par oublier l'existence de DR, mais...

Pourris jusqu'à l'os ?
Les vilains prennent le contrôle de COMIC BOX
NUMERO 11
NOUVELLE FORMULE
68 PAGES
SPECIAL MECHANTS
Avec les interviews de Brandon Peterson (X-Men) et de Gary Frank (Gen 13).
SORTIE LE 6 MAI 1999

Dr Psycho

Bill le lubrique

2e Partie

Captain America sera le témoin d'un revirement dans l'attitude des auteurs face au président : dans *C.A. vol.1 #450* (avril 1996), Clinton convoque le héros pour le déclarer... hors-la-loi ! Des secrets confidentiels ont été révélés aux ennemis de la nation et le président est convaincu que le traître ne peut être que le héros (bien sûr innocent). Et il faudra attendre plusieurs numéros pour que Cap. sauve Clinton de terroristes et revienne dans les bonnes grâces de l'Etat. Dans Captain America version "Heroes Reborn", le Clinton de l'univers "bis" se retrouve dans une situation semblable, rendant à Steve Rogers son véritable passé et le libérant des manigances totalitaristes du SHIELD. Clinton devient un type qu'il faut pousser pour qu'il réalise où est le bien : ainsi, dans une nouvelle saga de Hulk, toujours par Peter David, il se refuse à amnistier Bruce Banner pour ses crimes. Qu'à cela ne tienne, quand Hulk sauve Chelsea, la fille du président, de robots géants, Clinton joue les girouettes et gracie le monstre (*Incredible Hulk #465*, juin 1998). Chez Full Bleed, Pitt a lui aussi maille à partir avec Clinton : pourchassé par l'armée US, le monstre extraterrestre s'imagine que s'il tue le "chef des soldats", la chasse stoppera net. Il décide donc de tuer Clinton ! La rencontre est dans le ton des passages précédents : Clinton, seul, attend courageusement son tueur. Pitt le tue... mais on découvre que Clinton, plus malin, s'est fait remplacer par un robot et qu'il s'est caché dans un bunker... où il est cependant abattu par un de ses conseillers, qui a manigancé toute l'histoire. Et oui, chez Full Bleed, Clinton est carrément mort !

«Ok...ok... j'ai la cote avec les comics. On m'a même dit que je serais le dernier homme sur Terre. Elles seront toutes à moi...»

Bill le lubrique

Seul travers que les comics n'ont pas encore parodié : il n'y a pas eu, pour l'instant, de super-héroïne stagiaire à la Maison Blanche qui s'amuserait de manière "inappropriée" avec des cigares offerts par Nick Fury. N'empêche, des références au Clinton lubrique commencent à apparaître, comme dans *C.H.I.X. That Time Forgot*, un numéro spécial d'Image où Bill est le dernier homme sur Terre, bien décidé à repeupler la planète, au grand dam d'une civilisation de femmes horrifiées par sa lubricité. Pour être exhaustif sur le sujet, citons également un comics récent intitulé *Bill et Monica*, qui n'est ni plus ni moins que l'adaptation en BD de... la déposition de Monica Lewinsky devant la justice !

Même dans ses pires défauts, Clinton n'est pas véritablement "jugé" par les comics, tout au moins on ne le punit qu'indirectement. On remarquera que les "critiques" faites à l'encontre de Clinton sont de deux ordres : soit il apparaît strictement en tant que Président des Etats-Unis et il n'est responsable que dans la mesure où il est à la tête de l'appareil social américain (comme quand il met hors-la-loi Captain America ou quand Pitt veut le tuer), soit il s'agit de gags de potaches (comme dans C.H.I.X.) tirés des déboires de sa vie privée. Le portrait de Clinton s'approche alors assez d'un "Virenque de la politique", genre "on m'aurait menti ?" à chaque fin de saga. Autant que possible, les scénaristes tenteront de dresser le portrait d'un type gentil mais victime des circonstances ou des erreurs de ses subalternes. En quelque sorte, pour les super-héros et leurs créateurs, Clinton est un bon président qui fait des mauvaises choses "à l'insu de son plein gré" et s'efforce ensuite de les rattraper.

<Xavier Fournier>

CLIFFHANGER!

LES NOUVELLES SERIES GONFLEES DE semic EDITIONS

CLIFFHANGER!

Battle Chasers is ™ and © Joe Madureira. Crimson is ™ and © Humberto Ramos, Oscar Pinto and Francisco Hagnenbeck. Danger Girl is ™ and © J. Scott Campbell. Cliffhanger Productions © 1999 WildStorm Productions, an imprint of DC Comics. All rights reserved.

MARVEL FRANCE
DAREDEVIL
SHI
CRUSADE
M 5702 - 10 - 25,00 F
MARVEL MEGA H.S. 6
56 PAGES - 24 FRANCS
EN VENTE CE MOIS-CI

#α
GRATUIT
Ne peut être vendu séparément
SEMIC EDITIONS

COMIC BOX ALPHA

Danger Girl™

semic EDITIONS WS
tsc PRESENTENT

COMIC BOX ALPHA

LES COMICS A L'ETAT BRUT

Danger Girl PREVIEW

CREE PAR
J. SCOTT CAMPBELL
& ANDY HARTNELL

COMIC BOX ALPHA
Supplément gratuit à
COMIC BOX#10.
Edité par
TSC SARL et SEMIC S.A.

TSC S.A.R.L.
Directeur de la Publication :
Fabrice Sapolsky
Comité de Rédaction :
Lise Benkemoun, Xavier Fournier, David Bjaï, Sylvain Delzant, Carina Rozenfeld

SEMIC S.A.
Directeur de Publication :
Henri-Claude Prigent
Rédacteur en Chef :
Thierry Mornet

DC COMICS
President & Editor in chief :
Jenette Kahn
Executive VP & Publisher :
Paul Levitz
Editorial Director- WildStorm :
Jim Lee
VP & General Manager-WildStorm:
John Nee
Group Editor :
Scott Dunbier
VP- Creative Director :
Richard Bruning
VP- Finance & Operations :
Patrick Caldon
VP- Licensed Publishing :
Dorothy Crouch
VP- Managing Editor :
Terri Cunningham
Senior VP- Advertising & Promotions :
Joel Enrlich
Exec. Director- Manufacturing :
Alison Gill
VP & General Counsel:
Lillian Laserson
VP- Direct Sales :
Bob Wayne

Remerciements : Adeline Evens, Antoinette Angeloni, Betty Vorhies, Aaron Watanabe.

Lolo à 2 voix

11 mars 1999, 17h...
Le téléphone sonne chez Semic...

- Allo ? Thierry ? Ici Fabrice, Comic Box. Ça roule ?

- Très bien et toi ?

- Nickel, d'autant plus que nous préparons un supplément spécial "**Alpha**" pour la sortie de **Danger Girl**, en mai, chez **Semic**.

- Alpha ? Qu'est-ce que cela signifie ?

- C'est un nouveau concept maison : faire découvrir aux lecteurs que les dessinateurs américains ont du talent et que même sans encrage, sans couleurs et sans lettrage, leur style est bluffant !

- L'idée est excellente ! Surtout que les lecteurs attendent de l'**inédit** plutôt que quelques pages d'un comics qu'ils trouveront de toute manière un peu plus tard en kiosque ou en librairie.

- C'est tout l'intérêt : publier du matériel jamais vu. L'envers du décor de **Danger Girl** en somme. De plus, Lise nous a ramené une giga interview de J.Scott Campbell du Mega Con d'Orlando...

- Ah oui ? Et il vous a fait quelques dédicaces ?

- Tu sais, il signait des comics à tour de bras, alors obtenir un entretien c'est déjà très bien.

- Tu as raison, mais je crois qu'il serait intéressant de mettre quelques pages de **sketchbook** dans ton **Comic Box Alpha**. Et là, je crois que j'ai ce qu'il te faut !...

*Voici exactement comment est né le supplément spécial consacré à **Danger Girl** que vous tenez entre les mains. L'échange d'idées entre TSC et SEMIC a permis de faire émerger ce projet consistant à vous présenter un "rough cut", initialement publié par **Wildstorm** pour la convention de San Diego 98. Nous avons l'immense plaisir de vous faire partager un grand moment de bédé avec cette superbe nouveauté qu'est **Danger Girl**.*
Bonne Lecture,

Fabrice (Sapolsky) & Thierry (Mornet).

Materiel americain publie dans ce numéro : Danger Girl#3 San-Diego preview, Danger Girl Sketchbook

DANGER GIRL et tous les personnages contenus dans ce numéro sont ™ & © 1999, J. Scott Campbell. Tous droits reserves. ©1999 Wildstorm/Cliffhanger productions, an imprint of DC Comics, Inc. All Rights Reserved. Comic Box, Comic Box Alpha, les photographies publiees dans ce supplément ne peuvent être reproduites sans l'accord de TSC sarl © 1999, TSC Publications

Danger Boy

Jeffrey Scott Campbell et Andy Hartnell sont les heureux "papas" d'Abbey Chase et ses Danger Girls. Dans la chaleur d'Orlando, les deux artistes ont accepté de jouer franc-jeu avec Comic Box. Sur le retard de DG, sur Wildstorm et DC, ou sur l'industrie. Micro ouvert...

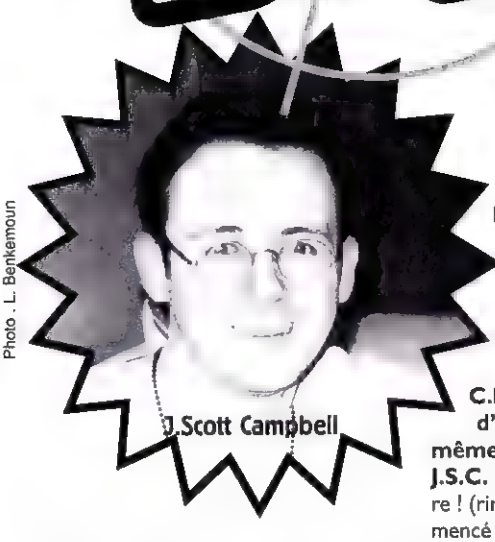

J.Scott Campbell

Photo : L. Benkemoun

Comic Box : Tout d'abord, comment vous êtes-vous rencontrés tous les deux, et comment travaillez-vous ?

Andy Hartnell : Ça doit faire trois ans et demi environ qu'on s'est rencontrés. C'était à San Diego, on était invités dans la même maison par des amis communs, on a commencé à parler de ce qu'on voudrait faire etc. Et deux ans plus tard on a fait *Danger Girl* ! On travaille vraiment ensemble, j'écris, je regarde ses dessins préparatoires, les expressions des visages, je cherche ce que les personnages pourraient dire, on en discute, et à la dernière minute quand on est complètement dedans on trouve ce qu'on voulait !

C.B. : La première question que se posent les fans qui suivent la série en anglais, c'est où en est le numéro 5 que tout le monde attend ?

J. Scott Campbell : Dure question... Nous espérons le voir sortir la première ou la deuxième semaine d'avril, et nous allons essayer que ce soit la dernière fois qu'un numéro de *Danger Girl* sorte en retard. Tout d'abord lorsque nous essayons d'anticiper une date, ça ne marche pas, et en plus j'ai eu de réels problèmes de santé l'année dernière, je me suis retrouvé à l'hôpital et depuis j'essaye de rattraper le retard que nous avons pris à ce moment-là...

C.B. : Ce n'est pas de la faute d'Andy alors, je ne peux même pas me venger sur lui ?

J.S.C. : Non, il rend ses trucs à l'heure ! (rires) D'ailleurs là on a déjà commencé le #6, ça a l'air de rouler et on espère que le comics pourra sortir normalement tous les deux mois. Ce ne sera jamais un mensuel, mais si on est réguliers, je crois que les fans seront déjà contents.

A.H. : Ce n'est pas de ma faute ! En termes de scénario, on est sur le numéro 6 en ce moment, mais on essaye de ne pas trop prendre d'avance de ce côté-là parce que bien souvent, nous avons de nouvelles idées qui nous paraissent bonnes lorsque nous sommes en train de préparer un numéro, et nous n'avons pas envie de nous ôter la possibilité de changer des trucs jusqu'à la dernière minute.

J.S.C. : En plus, le premier acte de l'histoire concerne les sept premiers numéros, et cela nous l'avions écrit dès le numéro un, donc on savait déjà ce qui allait se passer dans chaque épisode. Et puis en termes de scénario comme de dessin, nous aimons fignoler les détails.

C.B. : Le premier acte de l'histoire se termine au numéro sept alors ?

A.H. : Oui. Et le prochain devrait faire à peu près cinq ou six épisodes.

J.S.C. : Ce que je voudrais que le public comprenne, c'est que nous voyons ce comics non pas comme une série télé avec des épisodes à suivre indéfiniment, mais plutôt comme un film, et de fait, notre histoire aura sans doute une progression plus ou moins cinématographique avec un début, un milieu et une fin. Ce qui fait que ceux qui achèteraient *Danger Girl* en collected edition ne se retrouvent pas avec des fins ouvertes vers on ne sait quoi. Et à chaque nouvel acte, nous tâcherons de faire grandir les personnages, de les rendre de plus en plus intéressants.

C.B. : Etiez-vous un fan de James Bond depuis longtemps ?

J.S.C. : Oui, j'étais un très grand fan de James Bond, j'ai grandi avec ses films, et en général d'ailleurs j'aime beaucoup les films d'espionnage. Quant aux *James Bond*, ce que je préfère ce sont les anciens, ceux des années 60 par exemple étaient vraiment bien.

C.B. : Dans Danger Girl vous caricaturez le latin lover, le rendant à la fois macho et stupide à souhait, est-ce parce que

Andy Hartnell

Photo : L. Benkemoun

vous trouvez que trop de vos congénères se conduisent ainsi ?
J.S.C. : Je ne sais pas. Pas vraiment. C'est quelque chose qu'on avait déjà commencé sur *Gen 13*, Grunge est un peu comme ça, macho et frimeur. On a juste pensé avec Andy que ce serait bien d'avoir un personnage exagéré comme ça, comme dans les films qu'on aime. On est des fans de Bruce Campbell *(cultissime acteur des "Evil Dead"-Ndlr)*par exemple. Je ne saurais pas vraiment dire pourquoi mais on a pris l'habitude de créer des femmes jolies et intelligentes, débrouillardes et des hommes machos, idiots et un peu dingues. Je ne crois pas d'ailleurs qu'on va changer ça ! (rires) Mais c'est vrai qu'en termes de dinguos, Johnny tient le haut du pavé ! C'est marrant ce personnage, les gens l'adorent ou le détestent, il n'y a pas de milieu.

C.B. : Je crois que les filles l'aiment bien parce qu'on pense toutes aux dragueurs un peu stupides qu'on a pu avoir l'occasion de rencontrer pour de vrai...
J.S.C. : Oui, c'est vrai que les filles le trouvent vraiment rigolo, elles nous le disent ! Les garçons non, je suppose que c'est normal.

C.B. Qu'en pensez-vous Andy ?
A.H. : Je crois qu'un certain nombre d'hommes ont envie de ressembler à ce genre de mec, l'espion beau gosse macho à qui tout réussit, ce n'est pas le cas de tout le monde, mais c'est un fantasme courant ! En plus, dans *Danger Girl* il bat vraiment tous les records !
J.S.C. : Je trouve également que dans les premiers films de Bond, Sean Connery avait un petit côté comme ça, et c'est dommage que dans les derniers ils l'aient gommé en voulant être plus "politically correct". Je crois qu'ils perdent quelque chose qui était intéressant dans le personnage.

C.B. :Avez-vous été surpris par le succès immédiat de Danger Girl aux USA ?
J.S.C. : On est toujours surpris, et en même temps, pas vraiment parce que j'avais déjà été très étonné par le succès de *Gen 13* qui a été extrêmement rapide. Donc, en ayant ce public là, et en lançant le titre sous la bannière Cliffhanger avec Joe Madureira et Humberto Ramos, je pense que cela a également beaucoup joué. J'avais un bon feeling parce que nous avons essayé de faire au moins aussi bien, si ce n'est mieux que *Gen 13*, alors j'espérais que les fans seraient là ! D'un autre côté, c'était un peu risqué, parce qu'il ne s'agit pas d'un comic-book de super-héros classique en collants moulants. Il s'agit juste d'espions, ils n'ont pas de pouvoirs. Mais d'un autre côté je suis vraiment content qu'on essaye de proposer autre chose aux lecteurs, et qu'ils aient répondu favorablement.

C.B. : Et vous ?
A.H. : Avec Jeffrey aux dessins, je ne suis jamais surpris du succès de quoi ce soit ! (rires) Non, sérieusement, au début on avait planifié de faire une édition reliée avec quelques numéros pour voir ce que les gens en penseraient et ils ont immédiatement accroché. Après le preview qu'on a fait dans *Gen 13 #25* (un "prélude" que Semic publie dans *Danger Girl#1*), on avait des dizaines de gens qui appelaient pour en parler, pour faire quelque chose avec nous etc., et déjà des propositions pour le film et le jeu vidéo. Alors que ce n'était qu'une petite histoire de huit pages !

C.B. : Pour revenir à Cliffhanger, pourquoi avez-vous choisi cette bannière, vous avez beaucoup aimé le film ?
J.S.C. : Pas vraiment... Je préfère le genre *Indiana Jones*, avec un héros qui survit à un tas d'aventures et d'obstacles. Andy avait proposé ce nom parmi plein d'autres, on avait choisi Avalon au début, mais c'était pris (par Brian Haberlin), alors on a choisi ça et finalement maintenant je trouve ça cool.

C.B. : Vous êtes amis avec Joe Madureira ?
J.S.C. : Oui, bien qu'il habite sur la côte Est et moi sur la côte Ouest, on essaye de se parler souvent, au moins deux fois par mois si on y arrive. Je crois qu'on s'est beaucoup influencés mutuellement. Quand on a commencé à parler de *Danger Girl*, c'est lui qui m'a conseillé d'aller proposer à Wildstorm d'éditer nos comics. Ce que j'espère sincèrement c'est qu'on ait l'occasion de continuer ensemble encore longtemps.

C.B. : Qu'est-ce vous préférez dessiner, les visages, les silhouettes, les décors ?
J.S.C. : Je crois que dans *Gen 13* c'était vraiment les visages que je préférais. J'adorais essayer de nouvelles expressions. En second je dirais les mains, les doigts. Et en dernier, les décors. La plupart étaient sans grand intérêt, je devais dessiner des murs, des écrans d'ordinateurs c'est tout de même moins drôle que la jungle (rires). Ce qui explique que dans *Danger Girl* en revanche j'essaye de m'amuser avec les décors, de mettre les personnages dans des situations complètement différentes à chaque fois. Parce que ce que je déteste, c'est aller chez un libraire, prendre un comics, jeter un œil dessus et me dire : "C'est bizarre, on dirait un épisode que j'ai déjà...", parce que ça se déroule toujours plus ou moins au même endroit à part quelques changements mineurs !

C.B. : Justement, comment choisissez-vous les endroits où se déroule l'action de Danger girl ?
A.H. : On essaye systématiquement de prendre des endroits extrêmes : le désert, la jungle, la neige etc., pour donner à chaque épisode sa propre ambiance.
J.S.C. : Je voudrais vraiment que le lecteur qui ouvre un nouvel épisode de *Danger Girl*, se dise, "Wouah, voilà quelque chose de vraiment nouveau !", et je voudrais qu'il se dise tout de suite qu'il n'a pas cet épisode parce qu'il ne se souvient pas d'avoir vu de la neige la dernière fois ou quelque chose comme ça. En tout cas, cette fois je me suis vraiment bien amusé avec les décors, par exemple en dessinant des fonds d'après les photos que j'ai prises en Europe l'an dernier.

C.B. : A propos d'Europe, vous êtes américain ou européen ? Certains disent que vous êtes anglais comme l'un de vos suc-

cesseurs sur Gen 13, Gary Frank ?
J.S.C. : Ça me flatte mais je suis américain ! (rires) Je suis né dans le Michigan et j'ai grandi dans le Colorado, mais j'ai dû garder quelques idées de mes voyages. Parce qu'effectivement je suis allé souvent en Europe, j'ai rencontré ma femme à Amsterdam, et j'aime bien essayer de mettre dans *Danger Girl* cet esprit un peu aventurier que l'on a quand on voyage.

C.B. : Quel est le moment que vous préférez, quand vous écrivez, quand vous commencez un nouvel épisode, quand le comics est fini ?
A.H. : Je crois que c'est lorsque je discute avec Jeffrey et qu'il se met à dessiner les personnages, et que je les vois véritablement prendre vie sous son crayon. On s'amuse, l'énergie est là c'est agréable. D'un autre côté, quand le comics sort c'est vraiment bien aussi !

C.B. : On parle d'un scénario de Danger Girl pour une adaptation cinéma qui pourrait être rapide...
A.H. : Le scénario en question est fini, on a commencé à l'écrire en janvier, et en ce moment les producteurs sont en train de voir combien cela coûterait, qui pourrait jouer dedans, réaliser le film etc. Et il est possible également qu'ils engagent d'autres personnes pour travailler sur le scénario, le rendre plus léché, parce que malgré tout c'est notre première tentative d'écriture pour le cinéma.

C.B. : Et concernant le jeu vidéo ?
A.H. : Justement, le studio qui s'occupe de le développer est ici, en Floride, c'est aussi pour cela que nous avons dit oui pour cette convention, ça nous donnait l'occasion de venir les voir une semaine pour régler tout ce qui doit l'être. Et on espère qu'il sortira à Noël, sur Playstation normalement, et éventuellement sur PC.

C.B. : Est-ce que posséder vos propres personnages et votre creator owned était un rêve pour vous ? Est-ce comme vous l'espériez ?
J.S.C. : Oui. Je crois que tout artiste de comics a l'ambition d'avoir une liberté totale sur son titre, et en même temps la chance de produire une série de bonne qualité distribuée par un grand studio. Et même si c'est vrai que j'avais déjà d'assez larges responsabilités sur *Gen 13*, au final c'était toujours quelqu'un d'autre qui prenait les décisions. Alors qu'avec *Danger Girl* non seulement je choisis tout, mais j'ai même une prise sur le marketing, les produits dérivés, le scénario du film, le jeu vidéo etc. Je choisis ce que je veux faire et avec qui. Je trouve ça important et en plus je pense qu'au finish ça donne de meilleurs résultats. Le seul point noir c'est le manque de temps, quelquefois vous aimeriez bien que d'autres personnes fassent certaines choses à votre place pour avoir plus de temps à consacrer aux dessins. Je dois dire que je pense qu'on avait sous-estimé le temps que prend la gestion de l'ensemble, de passer des coups de fil, de répondre à beaucoup de gens, tout ce qui va avec le fait d'avoir un important projet créatif. Mais je crois que j'ai appris la leçon, et que je saurais déléguer plus cette année. De toute façon, le plus important je crois, c'est que nous soyons contents de la qualité de notre comics.

C.B. : Est-ce que le rachat de Wildstorm par DC a changé quelque chose pour vous ?
J.S.C. : Je dois avouer que j'étais un peu inquiet au début, en plus je suis ami avec Jim, et je trouvais que d'artiste à artiste ça se passait bien, qu'on évitait un tas de lourdeurs qu'on trouve dans les studios, comme les procédures d'approbation etc. En plus, il nous a vraiment fait un bon contrat pour les Cliffhanger. J'étais aussi inquiet parce que je n'ai pas forcément la même relation avec DC. Ils essayent de comprendre notre façon de travailler, mais qu'on le veuille ou non, Image a été créée pour que ce soit les artistes qui décident, et chez DC il y a une culture maison qui n'est pas tout à fait la même. En plus, chez Image j'étais habitué à ce que les comics sortent deux semaines après la remise des planches, alors que DC prend quatre ou cinq semaines parce qu'ils ont beaucoup de titres chaque mois. Et puis je suis un peu à cheval sur la qualité du papier, je n'aime pas qu'il y ait trop de pubs dedans. Mais je ne voudrais surtout pas avoir l'air de critiquer DC ou de rejeter la faute sur eux en ce qui concerne le retard de *Danger Girl*, je dis oui à trop de choses et après je n'ai pas le temps de tout faire, c'est de ma faute ! En plus, l'avantage majeur de DC, c'est que leurs comics sont présents dans 72 pays à travers le monde, et c'est évidemment un gros atout. De toute façon je vais essayer de ne voir que les bons côtés de la chose, nous avons un contrat de quatre ans, on verra après comment cela se sera passé ! Et je pense que si on rend les comics à l'heure, ils nous laisseront faire ce qu'on veut !

C.B. Vous avez une statue en préparation, des figurines Danger Girl ?
J.S.C. : Oui (il sort un classeur avec les photos des futures figurines), les figurines seront produites par Todd McFarlane, elles devraient sortir à la fin de l'été. Et si vous regardez bien les visages ils sont très réussis, très proches de mes dessins alors que ce sont des jouets ! Quant à la statue, elle est également en cours de fabrication, c'est D Boy, une petite société qui s'en occupe, les prototypes sont déjà faits, donc cela devrait aller assez vite.

C.B. : Donc depuis le début de

Danger Girl vous avez prévu d'en faire un véritable univers...
J.S.C. : Dans un sens, oui. Avec *Gen 13* on a trop attendu, et quand les jouets sont arrivés, le public n'était déjà plus très intéressé par le comics ! Là on a vraiment envie que tout sorte alors que les lecteurs sont vraiment dedans. Et puis pour être honnête ça m'amuse d'avoir des jouets tirés de mes dessins. Je m'en suis vraiment occupé avec les garçons de McFarlane Toys pour être sûr que ce soit vraiment ressemblant, et je suis assez satisfait du résultat.

C.B. : Si les Etats-Unis vous demandaient de devenir espion, pourriez-vous être assez discret pour accepter de l'être et vous taire ?
J.S.C. : (rires) Je crois que ça ne marcherait pas, mais si on me donne de fabuleuses assistantes comme les Danger Girls, je me débrouillerais bien...
A.H. : J'aimerais bien ! A part le fait que je n'ai pas très envie d'être blessé ou tué, mais bon...
J.S.C. : Si c'est pour avoir les gadgets et tout ça, ça vaut le coup ! (rires)

C.B. : Beaucoup d'artistes ont du mal à dessiner les femmes, c'est loin d'être votre cas...
J.S.C. : Merci. Ce qui est vrai, c'est que dessiner de jolies femmes prend plus de temps. Je rigole toujours en disant que je devrais plutôt faire un comics de monstres parce que je mettrais moins de temps à les dessiner et que si je fais des erreurs ça se verra moins ! (rires) Parce qu'en ce qui concerne les femmes c'est le contraire, et il faut faire attention aux détails, au regard, au nez etc. Mais sérieusement je trouve cela plus rigolo pour moi de dessiner de jolies filles, je suis un fan des productions Disney, des pin-ups des années 50, j'aime ce genre. Et je crois que désormais dessiner de jolies filles fait également partie de mon style, de ce que les gens attendent de moi.

C.B. : Oui, les deux personnes qui aujourd'hui dessinent les femmes avec le plus de grâce, sont Michaël Turner et vous ...
J.S.C. : C'est vrai, mais ce qui est drôle c'est que quand j'ai commencé sur *Gen 13*, tout le monde autour de moi dessinait de gros muscles, des petits yeux, etc. Alors j'avais peur que les lecteurs trouvent mon style bizarre ! Mais je dois dire qu'ils l'ont plutôt bien accueilli. Et maintenant c'est tout juste s'ils ne m'appellent pas "l'artiste des bombes" !

C.B. : Quels souvenirs gardez-vous de Gen 13 ?
J.S.C. : Je me suis vraiment bien amusé. C'était ma première série régulière, je participais beaucoup à la création des personnages et à l'élaboration du comics dans son entier. Et je pense que j'ai appris beaucoup de choses, aussi bien du succès que des échecs, qui me servent aujourd'hui pour *Danger Girl*. De la même façon, je suis content d'en être parti, et je crois qu'un artiste sait quand il faut tourner la page. Tout ce que je peux dire, c'est que j'aime encore beaucoup les personnages de cette série et que je n'exclus pas d'y revenir pour un one-shot par exemple. Pour être honnête je crois qu'à un moment j'ai perdu un peu de mon enthousiasme premier sur *Gen 13* parce que je n'aimais pas vraiment la direction que prenait la série. Et je dirais que nous sommes tous coupables d'avoir laissé la direction initiale que nous avions choisie se perdre au fil des épisodes. C'est quelque chose auquel je fais et je ferais très attention avec *Danger Girl*. Je veux vraiment qu'à chaque épisode, le lecteur se dise : "*c'est cool, c'est vraiment ça que j'aime bien dans cette série*". Il y a une espèce de "formule" Danger Girl, et je crois vraiment qu'il ne faudrait pas s'en éloigner trop. Concernant *Gen 13* entre le début et la fin, vous n'avez pas du tout l'impression de lire le même comics !

C.B. : A vrai dire les lecteurs ont plus ou moins laissé tomber Gen 13 quand vous l'avez laissé tomber...
J.S.C. : Oui, en toute modestie je crois que c'est vrai, mais à la fin ça se prenait vraiment trop au sérieux. Je crois que moi je n'avais pas peur de m'amuser avec cette série. D'ailleurs c'est la même chose avec *Danger Girl*, on n'a pas envie que ça devienne profond, c'est un comics pour rigoler, il faut rester cool ! (rires)

C.B. : Vous appréciez le second degré, non ?
A.H. : Oui, d'ailleurs dans *Danger Girl*, on essaye également de se moquer de nous-mêmes. Et même si je prends l'histoire au sérieux, je ne le fais pas trop quand même ! Tout n'est pas seulement une grosse farce mais pas loin ! (rires)

C.B. : Vous avez accepté de réaliser une couverture pour les Marvel Knights*, est-ce parce que vous êtes ami avec Joe Quesada et Jimmy Palmiotti (dessinateur et encreur du nouveau Daredevil) ou simplement parce que le fait de reprendre de "vieux" personnages et de faire du nouveau avec vous plaisait ?
J.S.C. : Un peu des deux. On s'est rencontrés plusieurs fois, on s'entend bien, en plus je suis assez fan des films de Kevin Smith. J'avais déjà fait une fausse couverture pour lui. Il y avait une séquence au début de *Mall Rats* où tous les personnages tenaient des comics à la main, et j'en avais donc dessiné quelques uns. En plus c'est vrai que j'apprécie vraiment leur travail, Daredevil est un personnage que j'aime beaucoup, alors lui adjoindre un nouveau scénariste et un nouveau dessinateur qui sont excellents tous les deux, pour lui permettre de rencontrer un nouveau public, c'est forcément une bonne idée ! En plus ils me l'ont demandé, alors j'ai accepté !

C.B. : Votre comics sort en France le mois prochain, qu'en dites-vous ?
J.S.C. : Je suis vraiment content et j'ai hâte de recevoir à la fois le comics traduit et votre journal !

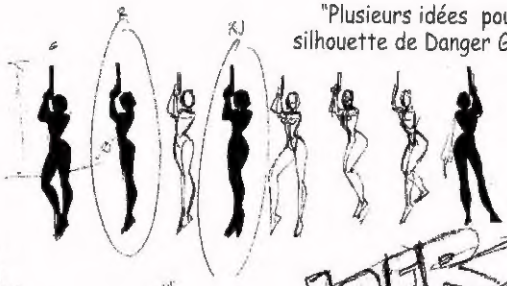
Entretien réalisé par notre envoyée spéciale à Orlando, Lise Benkemoun

* Campbell a dessiné la cover variante du DD#2 vol.2.

DANGER GIRL SKETCHBOOK

Commenté par J.Scott Campbell

"Plusieurs idées pour la silhouette de Danger Girl."



"Nos premières ébauches pour les Danger Girl. Un brin différentes de ce qu'elles sont aujourd'hui."

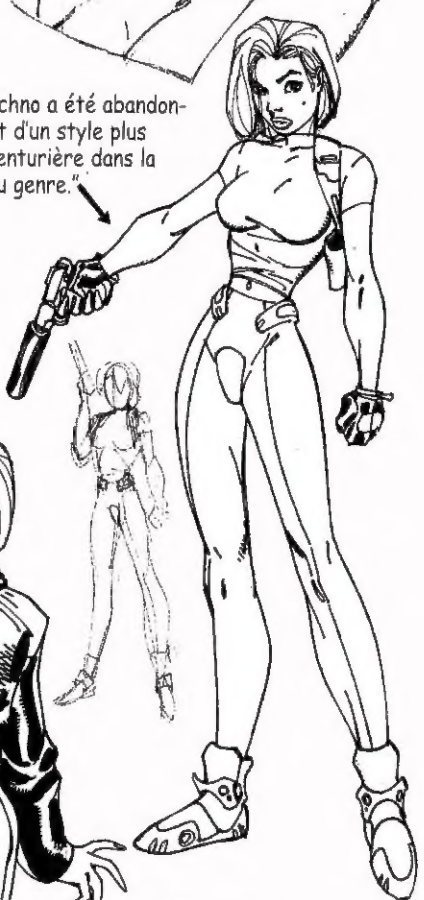
"Une des premières idées de logo."

"Seule Valerie a survecu à cette mouture du groupe"

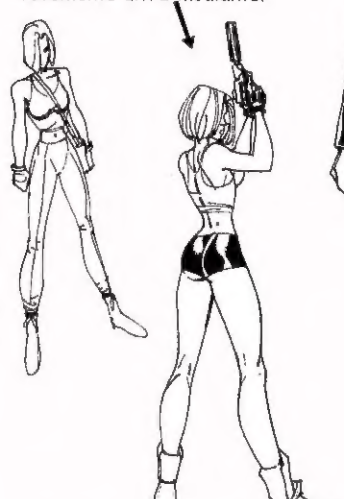
"Le premier dessin du garde du corps féminin de Duncan."

"Notre aventurière "en formes". Une fille bien, devenue bad girl puis revenue chez les gentils. Abbey fut la première des trois filles que j'ai "étoffées".

"Ce look techno a été abandonné au profit d'un style plus simple d'aventurière dans la tradition du genre."



"Nous mourons toujours d'envie de représenter Abbey dans ces vêtements ultra-moulants."



DANGER GIRL SKETCHBOOK

"Heureusement pour moi, presque tous les personnages sont sortis de mon imagination du premier coup."

SYDNEY SAVAGE

"**Sydney** a le look de l'espionne type. C'est peut-être à cause de la dégaine qu'elle a dans son uniforme de cuir à la Catwoman..."

Deuce

"**Deuce**. A ce jour je n'arrive pas à mettre le doigt sur le type que ce dessin me rappelle. Oh, ça va bien me revenir."

SILICON VALERIE

"**Silicon Valerie**, son nom est une référence à la matière première dont sont fait les microprocesseurs, pas comme le silicone des implants mammaires !"

NATALIA KASSLE

"**Natalia** est la plus calme des filles. Cela la rend bien plus mystérieuse."

"**Donavin Conrad**. Quelque part en chemin il a perdu sa canne."

Collection privilège

ASTRO CITY

TOME 2

STOP EVENEMENT !

Lisez la suite de la fabuleuse série signée Kurt Busiek et Brent Anderson !

Après Superman dans le premier album, c'est au tour de Batman et de son univers très noir d'inspirer Kurt Busiek. Avec le talent de conteur qu'on lui connaît, ce génie du scénario a su créer autour de ses héros une atmosphère mystico-religieuse envoûtante à souhait. Un jeune homme frais débarqué à New York est pris en main par le Confesseur, un prêtre devenu vampire contre son gré à la suite d'une contamination. L'élève découvrira peu à peu qui est véritablement son maître...

OFFRE SPÉCIALE COLLECTIONNEUR

pour toute commande avant le 31 mai 1999, **110 F** (port compris) au lieu de 130 F !
Tirage limité, vendu uniquement par souscription.

Offre valable jusqu'au 31 mai 1999

à commander directement chez SEMIC S.A. 26 rue de la Gare - CP 523 - 69257 Lyon Cedex 09

Les albums seront expédiés courant juin.